ДЖО ДИВЪР

Царствата на терора

САМОТНИЯ ВЪЛК 6

КНИГА-ИГРА

КНИГА-ИГРА

2021
Специално издание

Излезли от печат:

ПОЛЕТ ОТ МРАКА

ПЛАМЪК НАД ВОДАТА

ПЕЩЕРИТЕ НА КАЛТЕ

БЕЗДНАТА НА ОБРЕЧЕНИТЕ

СЯНКА ВЪРХУ ПЯСЪКА

ЦАРСТВАТА НА ТЕРОРА

НЯКОЛКО ДУМИ ЗА АВТОРА И ИЛЮСТРАТОРА

ДЖО ДИВЪР е роден през 1956 в Уудфорд Бридж, Есекс. Когато напуска колежа, той става професионален музикант с голямо звукозаписно студио в Лондон. По-късно, през 1977 година, заминава на делово посещение в Лос Анджелис, където открива ролевите игри „Тъмници и дракони“ и остава завинаги пленен от тях. През 1982 г. той спечелва шампионата на Америка „Тъмници и дракони“. Оттогава появите му по телевизията, радиото и вестниците са свързани с неговото хоби.

„Приключенията на Самотния вълк“ са най-високото му постижение, плод на многогодишна работа върху идеята за света на Магнамунд. Джо постоянно мисли как да развие по-нататък чудесата на Ластлендс в следващите си книги.

Умира през 2016 г. на 60 години. След смъртта му синът му Бен съобщи, че семейството му ще работи за публикуването на останалите книги от сагата.

Роденият през 1952 г. ГАРИ ЧОЛК е израсъл в провинциалния Хертфордшир. Въпреки увлечението си по историята, на петнайсет години той започва да играе военни игри – хоби, на което се радва и до днес. След като се дипломира в колежа като бакалавър по дизайн, Гари учи три години в студио, преди да стане учител по изобразително изкуство и дизайн.

Работи известно време като илюстратор на детски книги, докато един ден проявява особен интерес към приключенските книги. Това увлечение му помага да създаде няколко успешни игри, в това число „Викай, Хавок“, „Капитанът от звездния кораб“ и „Бойни коли“ (в съавторство с Йън Ливингстън). Една от най-известните му творби е изключително успешната книга „Талисманът“.

Приносителят на
този свитък
е посветен в бойните
дисциплини на Каи

Историята досега…

Ти си Кай господарят, Самотния вълк – последният от Кай воините на Сомерлунд и единственият оцелял след масовото клане, унищожило братята ти по оръжие по време на суровата война със заклетите ви врагове – Мрачните властелини на Хелгедад.

Изминаха три години от триумфа ти над Мрачния властелин Хаакон в Гробницата на Мейджан и за северните предели на Сомерлунд. Това бяха три години на мир и просперитет. След загубата на Хаакон, силата на Мрачните властелини изчезна. Пълно е със слухове, че в Хелгедад бушува междуособна война и второстепенните Мрачни властелини се бият помежду си за сила и доминация над града. В Сомерлунд е широко разпространено мнението, че твоето откритие на изгубеното сомерлундско съкровище, Книгата на Магнакай, е истинската причина за тяхната борба за власт.

Книгата на Магнакай е легендарна в Сомерлунд. С мъдростта на Магнакай Слънчевия орел, първият Велик майстор на Кай, влива дисциплините във воините на Сомерлунд, които служат като защита на страната от унищожението от ръцете на Мрачните властелини. Книгата на Магнакай беше изгубена преди стотици години, но мъдростта ѝ бе пазена жива, предавана на поколения Кай, така че те също да могат да споделят силата, с която да се противопоставят на своите вечни врагове.

Когато откри Книгата на Магнакай, даде тържествено обещание да възстановиш Кай до предишната му слава и да осигуриш сигурност за страната си в предстоящите години. Върна се в родината си и в уединението на манастира в хълмовете се съсредоточи в изучаването на Магнакай дисциплините. Това беше изтощителна задача – изпитание за физическата сила и тази на ума. Сезоните идваха и си отиваха, но ти не забеляза как времето отминава, потопен в своето търсене на знанията и уменията на братята ти по оръжие. Изминаха три години на задълбочено изуча-

ване, в които успя да разкриеш тайните на три Магнакай дисциплини. Останалите обаче не могат да бъдат усвоени само с учене и за да изпълниш клетвата си за възстановяването на Кай, трябва първо да изпълниш задача, така както Слънчев орел е направил преди хиляди години. Когато той най-накрая приключил с търсенето, записал целия си опит в Книгата на Магнакай, но буквите избледнели с течение на годините и сега са останали само няколко думи, които да те напътстват:

„Потърси и открий Камъка на знанието от Варета, понеже само той крие силата и мъдростта..."

Това са няколкото думи, които все още може да разчетеш в хрониката на Великия учител.

Макар строфата да е кратка, не губиш надежда, понеже разпознаваш името Варета. Това е един от най-старите градове в Магнамунд, намиращ се в Сторнлендс зад пролома Маакен, далеч на юг от Сомерлунд. Осъзнаваш, че трябва да се отправиш на мисия, без да се бавиш, понеже войната в Хелгедад няма да трае вечно, а Мрачните властелини са се заклели много отдавна да завладеят страната и да унищожат хората ти. Веднага щом вътрешното им съперничество приключи, победилите властелини на злото ще се насочат към Сомерлунд и ще призоват съществата от Мрачното царство да попречат на мисията ти. Затова трябва да действаш бързо и тайно, понеже твоят живот и бъдещето на Сомерлунд зависят от успеха ти.

И така, воден от думите на древния ти ментор и под вечната сянка на Мрачните властелини, потегляш, за да търсиш Камъка на знанието от Варета, неподозиращ за чудесата и ужасите, които те очакват в Сторнлендс.

Правила

Водиш записки за твоето приключение в Дневника.

По време на тренировката ти за последния воин на Кай развиваш бойната си сила – БОЙНО УМЕНИЕ и физическа енергия – ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди да потеглиш към своето приключение, трябва да определиш колко ефективна е била тя. За да го направиш, вземи молив и със затворени очи посочи число от Таблицата със случайни числа. Ако посочиш 0, се брои за нула. Първото число, което ще посочиш, представлява твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Прибави 10 към него и запиши стойността в дневника. (Пример: Ако посочиш 4, твоето БОЙНО УМЕНИЕ е 14.) По време на бой твоите точки ще бъдат сравнявани с тези на съперника ти. Висок резултат за това умение е много полезен.

Второто посочено число ще представлява твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Добави 20 към него и го запиши в дневника. (Пример: Ако посочиш числото 6 от таблицата, запиши 26.)

Ако си ранен в битка, ще губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако по някое време тя стигне до нула или по-малко, умираш и приключението приключва. Загубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ могат да бъдат възстановени по време на приключението, но тяхната стойност не може да превишава първоначалната.

Ако си приключил успешно някое от предишните приключения на Самотния вълк, ти вече ще притежаваш БОЙНО УМЕНИЕ, ИЗДРЪЖЛИВОСТ и Кай дисциплини и може да ги пренесеш в Книга 6.

Може също да вземеш всички Оръжия или Специални предмети от последното си приключение и те трябва да бъдат нанесени в дневника (ограничението е две оръжия и осем предмета в Раницата).

Магнакай дисциплини

По време на тренировката ти за воин на Кай и приключенията, през които премина, преди да откриеш Книгата на Магнакай, ти усъвършенства десет от основните бойни умения, познати като Кай дисциплини.

След изучаването на Книгата на Магнакай ти достигна до ранга Старши Кай господар, което означава, че усвои три от изброените по-долу Магнакай дисциплини. От теб зависи кои да бъдат тези три Магнакай дисциплини. Понеже всички те могат да ти влязат в употреба по някое време на приключението, избери своите три внимателно. Правилното им използване в точния момент може да спаси живота ти.

Магнакай уменията са разделени на групи, всяка от които се овладява чрез отделни обучаващи тренировки. Тези групи се наричат „Кръгове на знанията". С изучаването на всички Магнакай дисциплини от определен Кръг на знанието може да се сдобиеш с допълнителни точки към резултата на твоето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ. (Виж раздела **Кръгове на знанията на Магнакай** за подробности около тези бонуси.)

Когато избереш своите три Магнакай дисциплини, ги запиши в дневника.

Майсторство с оръжие

Тази Магнакай дисциплина позволява на Кай господаря да стане изкусен в използването на всякакви оръжия. Когато влезеш в битка с оръжие, което си усъвършенствал, добави 3 точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие (лък), към тези 3 точки може да добавиш и едно посочване в таблицата, когато стреляш с него. Рангът Старши Кай господар, с който започваш Магнакай сериите, означава, че умееш да боравиш с три оръжия от следния списък:

Копие

Кама

Боздуган

Къс меч

Боен чук

Лък

Брадва

Меч

Тояга

Дълъг меч

Фактът, че си умел в използването на три оръжия, не означава, че започваш приключението с тях. Обаче ще имаш възможността да се сдобиваш с оръжия в течение на играта. За всяка книга от Магнакай серията, която преминеш успешно, може да добавиш по едно допълнително оръжие в Списъка на дисциплината.

Ако избереш това умение, запиши в дневника „Майсторство с оръжие +3 БОЙНО УМЕНИЕ“ и маркирай избраните оръжия в списъка. Не може да носиш повече от две оръжия.

Власт над животните

Тази Магнакай дисциплина позволява на Кай господаря да комуникира с повечето животни и да разгадава техните цели и намерения. То също му позволява да се бие върху седлото с огромно предимство.

Ако избереш това умение, запиши „Власт над животните“ в дневника.

Изцерение

Притежателят на това умение може да възстановява по 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод, през който премине, стига да не е провел битка в него. (Това може да стане само ако твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ е паднала под началното си ниво.) Тази Магнакай дисциплина позволява също на притежателя си да лекува болести, слепота и всякакви рани, причинени на него и други по време на битка. Използвайки знанията на това умение, Кай господарят ще може да открива действията на всички билки, корени и отвари, на които може да се натъкне по време на приключението.

Ако избереш това умение, запиши в дневника „Изцеряване: +1 ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод без битка".

Невидимост

Това Магнакай умение позволява на Кай господаря да се слива с обкръжаващата го среда. Ще може още да замаскира телесната си температура и миризма и да придобие диалекта и маниерите, характерни за всеки град, който посети.

Ако избереш това умение, запиши „Невидимост" в дневника.

Майсторство в преследването

Това умение ще се погрижи Кай господарят никога да не бъде гладен. Той винаги ще открива храна, дори в райони на пустош и пустиня. Също така ще може да се движи с голяма скорост и ловкост и ще му позволи да пренебрегне всяка допълнителна загуба на БОЙНО УМЕНИЕ по време на изненадваща атака или засада.

Ако избереш това умение, запиши „Майсторство в преследването" в дневника.

Съгледвачество

В допълнение на основното умение да може да разпознае верния път в непозната местност, Магнакай умение

Съгледвачество ще позволи на Кай господаря да разбира чужди езици, да дешифрира символи, разчита стъпкови отпечатъци и следи (дори да са били заличени) и да открива наличието на повечето капани. То също му осигурява дарбата винаги да знае интуитивно къде се намира посоката север.

Ако избереш това умение, запиши „Съгледвачество“ в дневника.

Пси-устрем

Психическото умение, което позволява на Кай господаря да атакува враг, използвайки силата на ума си. Може да бъде използвано и като обикновено оръжие за бой и добавя 4 допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

Това е могъща дисциплина, но също е скъпоструваща. За всеки боен рунд, в който използваш Пси-устрем, трябва да извадиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. По-слабата форма на това умение (Мозъчен взрив) може да бъде използвана срещу враг, без да се губят точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но ще добави само 2 допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. (Пси-устрем и Мозъчен взрив не могат да бъдат използвани едновременно.) Пси-устрем не може да бъде използвано, ако точките ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 6 или по-малко, и не всички същества, които срещнеш по време на приключението, ще са му подвластни. Ще ти бъде казано, ако някое създание е имунизирано.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-устрем: + 4 БОЙНО УМЕНИЕ, но – 2 ИЗДРЪЖЛИВОСТ на боен рунд“ и „Мозъчен взрив: +2 БОЙНО УМЕНИЕ“ в дневника.

Пси-преграда

Много от враждебните същества, които населяват Магнамунд, имат способността да те атакуват, използвайки Мозъчна сила. Магнакай дисциплината Пси-преграда те предпазва от загубата на точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато си изложен на такава атака, и значително увеличава

защитата ти срещу свръхестествени илюзии и хипнози.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-преграда: не се губят точки, когато си атакуван от Мозъчна сила“.

Връзка

Усъвършенстването на това Магнакай умение ще ти позволи да издържаш на екстремни горещини и студове, без да губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, и да местиш предмети само със силата на концентрацията си.

Ако избереш това умение, запиши „Връзка“ в дневника.

Предсказване

Това умение може да предупреди Кай господаря за невидима опасност или да му позволи да засече невидим или скрит враг. То може също да разкрие истинската цел или намерение на непознат или предмет, които може да срещнеш по време на приключението. Предсказване може още да ти помогне да комуникираш телепатично с непознат човек и да усетиш дали някое същество притежава психически способности.

Ако избереш това умение, запиши „Предсказване“ в дневника.

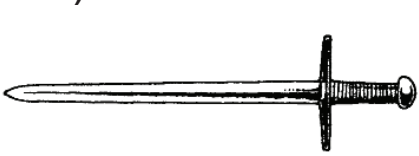
Ако преминеш успешно мисията в тази Книга 6 от поредицата за Самотния вълк, може да добавиш още една дисциплина в дневника на Книга 7. Това допълнително умение заедно с другите ти такива и Специалните предмети, които си открил и имал възможността да задържиш, могат да бъдат използвани в следващата книга от серията, наречена *Замъкът Смърт*.

Екипировка

Преди да напуснеш Сомерлунд заради мисията си за търсенето на Камъка на знанието от Варета, получаваш карта на Сторнлендс и кесия със злато. За да разбереш колко злато има в кесията, посочи число от таблицата и добави 10 към него. Резултата може да запишеш в дневника като сумата от Златни крони, които притежаваш. Ако си преминал успешно книги 1–5 за Самотния вълк, може да добавиш сумата от тях към тази. Запомни, че може да носиш максимум 50 Златни крони, но сумата над тях може да оставиш за съхранение в манастира на Кай.

Може да вземеш пет от следните предмета, като е възможно някои от тях вече да притежаваш. Запомни обаче, че може да носиш само две оръжия и осем предмета в раницата:

*** Меч (Оръжия)**



*** Отвара от лаумспур (Раница)**. Тази отвара, изпита след битка, възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Може да вземеш 1 доза.

*** Боен чук (Оръжия)**

*** Лък (Оръжия)**

*** Колчан (Оръжия)**

*** 4 Специални порции (Храна)**. Всяка от тези Специални порции се брои за 1 ядене и всяка заема по едно място в Раницата.

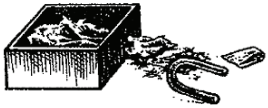
*** Тояга (Оръжия)**

*** Кожена ризница (Специален предмет)**. Добавя 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

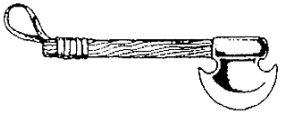
*** Въже (Раница)**

*** Кама (Оръжия)**

*** Кутийка с прахан (Раница)**



*** Брадва (Оръжия)**



Отбележи в дневника петте предмета, които ще избереш. Под заглавията, дадени в скоби, може да запишеш ефекта, оказан върху твоите ИЗДРЪЖЛИВОСТ и БОЙНО УМЕНИЕ.

Как се носи екипировката?

След като си избрал екипировка, следният списък ще ти покаже как да я носиш. Няма нужда да си записваш, може да поглеждаш тук по време на приключението.

*** Меч** – държи се в ръка.
*** Отвара от лаумспур** – носи се в Раницата.
*** Боен чук** – държи се в ръка.
*** Лък** – държи се в ръка.
*** Колчан** – преметнат на рамото.
*** Специални порции** – носят се в Раницата.
*** Тояга** – носи се в ръка.
*** Кожена ризница** – носи се на тялото.
*** Въже** – носи се в Раницата.
*** Кама** – държи се в ръка.
*** Кутия с прахан** – носи се в Раницата.
*** Брадва** – носи се в ръка.

Колко може да носиш?

Оръжия

Максималният брой, който можеш да носиш, е две.

Предмети в Раницата

Те се съхраняват в Раницата. Понеже мястото е ограничено, може да носиш до 8 предмета, включително и Храна.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато намериш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш.

Златни крони

Те винаги се носят в Кесия на пояса. Тя съдържа максимум 50 крони.

Храна

Тя се носи в Раницата. Всяко Хранене се брои за един предмет.

Всеки предмет, който може да ти е от полза и да бъде взет по време на приключението, ще е изписан с главна буква. Освен ако не е упоменато, че е Специален предмет, носи го в Раницата.

Как да използваш екипировката?

Оръжия

Те ти помагат в битка. Ако имаш Магнакай дисциплината **Майсторство с оръжие** и съответното оръжие, добави 3 точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако влезеш в битка без оръжия, извади 4 точки от БОЙНО УМЕНИЕ и се бий с голи ръце. Намериш ли оръжие по време на приключението, може да го вземеш и използваш (помни, че може да носиш само две оръжия). По време на битка може да използваш само едно оръжие.

Лък и Стрели

По време на приключението ще имаш възможности да използваш Лък и Стрела. Ако се екипираш с това оръжие и притежаваш поне една Стрела, може да ги употребиш, ако текстът на съответния епизод ти позволява. Лъкът е полезно оръжие и ти позволява да уцелиш враг от дистанция. Той обаче не може да бъде използван в ръкопашен бой, затова е строго препоръчително да бъдеш екипиран също и с оръжие за близък бой, като Меч или Боздуган.

За да стреляш с Лък, трябва да притежаваш Колчан и поне една стрела. Всеки път, когато Лъкът е използван, заличавай Стрела от дневника. Лъкът, естествено, не може да бъде използван, ако изразходваш запаса си от Стрели, но възможността отново да го попълниш може да се появи по време на приключението.

Ако влезеш в битка въоръжен само с Лък, трябва да извадиш 4 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ и да се биеш с голи ръце.

Предмети от Раницата

По време на пътуванията ти ще откриваш различни полезни предмети, които може да искаш да задържиш (помни, че може да носиш само осем предмета в Раницата). Може да ги замениш или изхвърлиш по всяко време, когато не участваш в битка.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато откриеш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш. Ако си преминал успешно предишни книги за Самотния вълк, може би вече притежаваш Специални предмети.

Златни крони

Валутата на Сомерлунд и Сторнлендс е Кроната, която е малка златна монета. Когато убиеш противник и претърсиш тялото, може да вземеш всички златни монети, които намериш, и да ги поставиш в Кесията си (помни, че тя побира максимум 50 Златни крони).

Храна

Ще трябва да се храниш редовно по време на приключението. Ако нямаш храна, когато си инструктиран да ядеш, ще губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Ако си избрал Магнакай дисциплината **Майсторство в преследването**, няма нужда да използваш порция Ядене, когато си инструктиран да се храниш.

Отвара от лаумспур

Това е лечебна отвара, която възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато се изпие след битка. Имаш само една доза. Откриеш ли други отвари по време на приключението, ще бъдеш информиран за ефекта им. Всички отвари са Предмети от Раницата.

Правила на битката

По време на приключението ще се налага да се биеш с враг. Точките БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ на врага са дадени в текста. Целта на Самотния вълк е да убие врага, като намали неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула, като самият той загуби колкото може по-малко точки. В началото на сражението запиши точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния вълк и на врага в частта на дневника, предназначена за тази цел – Бележки по време на битка. Последователността в боя е следната:

1. Добави всички допълнителни точки от твоите Магнакай дисциплини и Специални предмети към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

2. Извади БОЙНОТО УМЕНИЕ на врага от числото, което си получил. Резултатът е твоят Боен коефициент.

Пример

Самотния вълк (БОЙНО УМЕНИЕ 15) е нападнат в засада от Нощен хищник (БОЙНО УМЕНИЕ 22). Няма възможност за бягство от битката, а трябва да се опълчиш и бориш срещу връхлитащото същество. Самотния вълк има Маг-

накай дисциплината Пси-устрем, от която Нощния хищник не е имунизиран, така че се добавят още 4 точки към БОЙНОТО УМЕНИЕ и то става 19.

Изважда се БОЙНОТО УМЕНИЕ на Нощния хищник и твоят Боен коефициент е –3 (19 – 22 = –3). Запиши –3 в дневника като Боен коефициент.

3. Когато си определил твоя Боен коефициент, избери число от таблицата.

4. Отвори на Бойната таблица. Отгоре на таблицата са показани Бойните коефициенти. Намери твоя и го засечи със случайното число, което си посочил (случайните числа са отстрани на таблицата). Сега имаш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, загубени от Самотния вълк и противника в този рунд на битката („В“ представляват точките, изгубени от врага, а „СВ“ от Самотния вълк).

Пример

Бойният коефициент между Самотния вълк и Нощния хищник е – 3. Ако посоченото число е 6, тогава резултатът от първия боен рунд е следният:

* Самотния вълк губи 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ (плюс 2 допълнителни заради използването на Пси-устрем).

* Нощния хищник губи 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5. Отбележи в дневника промените в точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на участниците в битката.

6. Освен ако няма друга инструкция или имаш възможност да избягаш, започва следващият боен рунд.

7. Повтори последователността от точка 3.

Битката продължава, докато точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на единия стигнат до нула или по-малко и тогава боецът се счита за мъртъв. Ако Самотния вълк умре, приключението приключва. Ако врагът умре, Самотния вълк продължава с останалите му точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Резюме на Бойните правила има в края на книгата.

Бягство от битката

По време на приключението може да имаш възможност да избегнеш битка. Ако вече си започнал боен рунд и решиш да избягаш, изчисли показателите както обикновено. Измъкваш се от битката, без врагът да загуби точки. В този рунд само Самотния вълк губи точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но това е рискът от бягство! Може да избягаш само ако текстът в конкретния епизод ти го позволява.

Нива на Магнакай тренировка

Следната таблица показва ранговете и титлите, достигани от воините на Кай на всяко ниво от тренировката им. С всяко успешно преминаване на приключение от Магнакай серията за Самотния вълк ще придобиваш допълнителна Магнакай дисциплина и постепенно ще напредваш към върховното постижение на Кай воина – Кай Велик майстор.

1. Кай майстор
2. Старши Кай майстор
3. Изключителен Кай майстор – *Започваш Магнакай приключенията на Самотния вълк с това ниво на тренировка*
4. Архиепископ
5. Покровител
6. Княз
7. Ментор
8. Сион-кай
9. Архмайстор
10. Кай Велик майстор

Кръгове на знанието на Магнакай

В годините преди масовото им избиване Кай воините на Сомерлунд се посветили в изучаването на Магнакай. Тези умения били разпределени в четири тренировъчни учения, наречени „Кръгове на знанието“. С усъвършенстването на всички Магнакай дисциплини от Кръговете на знанието Кай воините развили своята бойна сила (БОЙНО УМЕНИЕ)

и физическа и ментална енергия (ИЗДРЪЖЛИВОСТ) до ниво много по-високо, до което всеки смъртен боец би могъл да достигне.

Тук са изброени четирите Кръгове на знанието на Магнакай и уменията, които трябва да се усъвършенстват, за да са завършени:

Кръг на огъня

Майсторство с оръжие и Майсторство в преследването

Кръг на светлината

Власт над животните и Изцерение

Кръг на Соларис

Невидимост, Майсторство в преследването и Съгледвачество

Кръг на духа

Пси-устрем, Пси-преграда, Връзка и Предсказване

Със завършване на Кръг на знанието може да добавиш към своето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ следните допълнителни бонус точки:

Бонуси от Кръговете на знанието

Кръг на огъня
+1 БУ, +2 И
Кръг на светлината
0 БУ, +3 И
Кръг на Соларис
+1 БУ, +3 И
Кръг на духа
+3 БУ, +3 И

Всички бонус точки, които придобиваш със завършването на Кръг на знанието, са допълнение към основните ти точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Подобрени дисциплини

Докато се издигаш в по-високите нива на Магнакай тренировките, ще откриеш, че всяко от уменията ти постоянно ще се подобрява. Например, ако притежаваш дисциплината Предсказване, когато достигнеш ранга Сион-кай, ще имаш на разположение „Духовно движение“ и можеш да оставяш тялото си в безсъзнание, докато изследваш близките околности, от които те делят физически прегради.

Същността на тези допълнителни подобрения и това как те ще повлияят на твоите Магнакай дисциплини ще бъде отбелязано в частта „Подобрени дисциплини“ в следващите книги за Самотния вълк.

Мъдростта на Магнакай

Твоето търсене на Камъка на знанието от Варета ще бъде изпълнено с опасност, понеже земите, граничащи с река Сторн, са населени с диви и буйни нации, воюващи постоянно помежду си. Използвай картата, която ще ти помогне по време на приключението, и си води бележки, докато напредваш в историята, понеже те ще ти бъдат от голяма полза в това и следващите приключения.

Много неща, които ще откриеш, ще ти помогнат по време на пътешествието. Някои Специални предмети ще ти бъдат от полза в следващи приключения на Самотния вълк, от други може да нямаш абсолютно никаква полза, така че избирай внимателно какво вземаш.

Избери внимателно своите три Магнакай дисциплини, понеже мъдрият избор може да помогне на играча да изпълни задачата, без значение колко са ниски първоначалните му точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Успешното изпълнение на предишните приключения на Самотния вълк е предимство, но не и задължително условие за завършване на това Магнакай изпитание.

Нека духът на Слънчевия орел те води по пътя на Магнакай.

Късмет!

1.

Дворът на Кай манастира е необичайно тих през сутринта, в която започваш мисията си. Тежък слой мъгла блещука по назъбените парапети на бойните кули, а въздухът е свеж и чист, когато насочваш коня си надолу по пътя на стръмния хълм, изчезващ във Фрейлундската гора. Минава само малко време, преди да погледнеш назад, за да видиш високите сиви сгради на крепостта ти, оставящи силуетите си в небето. Вземаш си мълчаливо довиждане, преди да навлезеш сред гъстата колода от дървета. Не поглеждаш отново назад.

Дългото яздене на юг не преминава без инцидент. На Пътя на нападателя, главният между столицата и провинцията Руанон, биваш нападнат от банда разбойници. Настояват за пари, но вместо това получават суров урок относно силите на Кай господар. Влизаш в битка с тях и те побягват объркано, оставяйки трима от своите мъртви на шосето. След този сблъсък започваш да отбягваш всички останали неприятни личности в този суров и изоставен район.

В Руанон си посрещнат като герой от владетеля на страната, барон Ваналунд. Той и хората му никога няма да забравят задължението си към теб заради храбростта ти, която веднъж ги спаси от разрушителните ръце на военачалника изменник. Толкова добре си посрещнат от руанезите, че мисията ти е застрашена от забрава по време на безкрайните банкети и празненства в твоя чест. В крайна сметка не може да пренебрегнеш задължението си и скоро наближава времето да напуснеш миньорския град и да дръзнеш отново да поемеш на юг.

Много отдавна пътят от Руанон до Куарлен бил разделен на две от ужасно земетресение, белязало земята стотици километри. Дълбоката пукнатина станала известна като Пролома Маакен (Бездната на обречеността), понеже неизмеримите ѝ дълбини са прокълнати с ужасяващ завет. Тук, по време на Епохата на Черната луна, крал Улнар убил

най-могъщия Мрачен властелин – лорд Вашна, чието тяло заедно с тези на последователите му били хвърлени в бездънния му предел. Легендите разказват, че предсмъртният му вик ще ечи в пролома, докато той се въздигне отново, за да даде воля на отмъщението си към Сомерлунд и семейството на Улнар.

Имаш силно желание да избегнеш Бездната на обреченността и дългият обход към свободния град Касиорн е много по-добра перспектива от посещението на призрачния град Маакен. Малко по малко плодородното поле на Руанон отстъпва пред разпокъсаната зеленина на границата със Сухото море. Там, също като скъпоценен камък, издигащ се от пустинята, се намира градът държава Касиорн. Престоят ти в Града на търговците е кратък, но от полза – малко късмет, подпомогнат от твоите Кай умения, ти осигурява добра печалба в дома за залагания на Сребърния мъдрец. С парите, които печелиш, обновяваш запасите си и купуваш отпочинал кон за пътуването ти до Куарлен.

Седмица по-късно достигаш благополучно покрайнините на Куарлен и по време на вечерния залез се озоваваш втренчен в защитната стена, обграждаща речния град. За да стигнеш до Варета, трябва да прекосиш реката и само тук, в Куарлен, има мост, разпростиращ се над бързотечащите води на Куарл. Пътят се разделя с наближаването на градската стена, понеже има две порти, осигуряващи достъп до източната му стена.

Ако владееш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 308.

Ако желаеш да се приближиш до северната врата, премини на 137.

Ако желаеш да се приближиш до южната врата, отиди на 225.

2.

Няколко от по-малките запушени буркани съдържат отвари, които биха били полезни за мисията ти. Докато надничаш сред рафтовете, четеш внимателно надписите им:

- Отвара от лаумспур (възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на доза) – 5 Златни крони
- Отвара от бесилков храст (предизвиква сън 1–2 часа на доза) – 2 Златни крони
- Еликсирът на Рендалим (възстановява 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на доза) – 7 Златни крони
- Отвара от алетер (увеличава БОЙНОТО УМЕНИЕ с 2 по време на една битка) – 4 Златни крони
- Концентрат от гробищна трева (причинява смърт при поглъщане) – 4 Златни крони

Може да закупиш всяка от горните отвари, всички те са предмети от Раницата.

Ако искаш да разгледаш други магазини на улицата, обърни на 152.

Ако решиш да изчакаш капитанът да бъде обслужен, направи го на 231.

3.

На върха на хълма пътеката внезапно свършва при висок каменен кръг. Сноп от дърва за огрев е струпан в центъра на окръжността, а Факла, обвита в линолеум, лежи наблизо. Разпознаваш това като сигнален огън, понеже те са често срещани в Сомерлунд, особено по границата с планините Дърнкраг. Ако искаш, може да вземеш Факлата, преди да се върнеш обратно по пътеката.

Обърни на 330.

4.

Докато се движиш встрани от брега, те започват да се сплитат от гъмжило от змии, навивайки се около оръжието ти и извъртайки го назад към ръката ти. Отпускаш

хватката и изпадаш в ужас, докато то бива погълнато от разрушителната им хватка. (Изрично е споменато, че Сомерсверт и Камата на Вашна са Специални предмети – не оръжия. Трябва да премахнеш Оръжие от дневника. Ако не притежаваш такова, само тогава губиш Сомерсверт или Камата на Вашна.)

Обръщаш се и се затичваш обратно по разклонението, стомахът ти се надига, когато осъзнаваш колко близо си бил до ужасяваща смърт. Заличи изгубеното си оръжие от дневника, преди да избереш по кой канал да поемеш.

Ако искаш да тръгнеш право напред, мини на 339.

Ако искаш да поемеш по канала в твое ляво, направи го на 269.

5.

Пронизително кукуригане на петел известява настъпването на деня. Докато ти се обличаш и събираш екипировката си, Сирилус вече те чака долу в двора.

– Великолепен ден – казва весело, сочейки към безоблачното небе с тънката си дъбова тояга. – Няма да имаме затруднения да стигнем намиращата се на средата на пътя странноприемница преди свечеряване.

Вземате си довиждане с ханджията и сина му и пришпорвате конете към тясната улица, водеща към западната градска порта. В ранната сутрин яздите през ниски хълмове, украсени с дървета с пожълтели листа. Хребетите са покрити с мъгла, но случайни слънчеви лъчи си пробиват път, за да осветят тучните полета под нея. Времето минава бързо, докато Сирилус разказва отново историите и легендите за този район. Научаваш, че богатите и плодородни кралства, граничещи с река Сторн, имат диво и бурно минало, изпълнено с войни, разделяни от империи, раздирани от местни съперничества и амбиции на дребни принцове, които тормозели взаимно себе си и останалата част на народа. Лирис е бил въвличан във война с Магадор, Делден със Салони, а Салони със Словия. Били провеждани

битки, губени животи, а земята плячкосвана редовно – изглежда само наемниците и гарваните успявали да извлекат ползи от непрестанните конфликти.

Вече е следобед, когато забелязвате малко село по пътя пред вас. Встрани от него са спрени много каруци, а на близкото поле се е събрала тълпа. Когато преминавате покрай тях, забелязваш голяма табела, забита за една от колите:

Турнир по стрелба

Входна такса: 2 Златни крони

Първа награда: Сребърният лък от Дюадон

Ако искаш да се включиш в турнира, мини на 141.

Ако не искаш или не можеш да си позволиш да го направиш, продължи пътя си на 210.

6.

– Успокойте се, братя мои. Това е той – Кай господарят.

Бавно, докато разтревожените старци възвръщат присъствието си на духа, шокираните им изражения се сменят с такива на страхопочитание и благоговение.

– Аз съм Гуиниан – казва лидерът им. – Очаквахме пристигането ти.

Той посочва към чертежите, които са покрили масата, а също и към огромен телескоп, закрепен върху платформа в куполообразния таван.

– Звездите предричат нещата, които ще се случат – те са наши съветници. Знаем за търсенето ти на Камъка на знанието. Знаем, че това е същинското търсене и

обещаваме тържествено да ти помогнем, но има много от братята ни, които се страхуват от силата му. Те предпочетоха да игнорират мъдростта на звездите и дадоха глупава и опасна клетва да пазят скрито местонахождението му и да убият всеки, който го търси, от страх да не бъде използван срещу тях.

Изведнъж думите му са прекъснати от удрянето с юмруци по вратата на обсерваторията – конят ти е бил открит.

– Предайте ни го! – извиква хор от ядосани гласове.

– Бързо, трябва да тръгваме – казва Гуиниан и те въвежда в по-малка стая.

Задействан е скрит механизъм и таен панел се отваря, за да разкрие проход. Докато следваш мъдреца и съмишлениците му в мрака, чуваш как вратата на обсерваторията се сцепва и разбива на трески.

Обърни на 158.

7.

Усещаш напрежение и предстояща опасност около себе си. Тихото спокойствие на това малко селце е измамно – зад него е скрита смъртоносна опасност за твоята сигурност. Инстинктивно изваждаш оръжието си и се приготвяш да се защитиш в случай на внезапна засада.

Обърни на 258

8.

Чанда изпъшква и потръпва, когато финалният ти удар отнема и последните му сили. Опитва се да те прокълне, но думите засядат в гърлото му. Докато се мъчи да проговори, той залита и пада мъртъв в краката ти.

Преобръщаш го с върха на обувката си и правиш бърз, но

цялостен обиск на тялото му. Откриваш касия, съдържаща 10 златни крони, Отвара от лаумспур (достатъчна да възстанови 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и карта на Варета. Отбележи този Специален предмет в дневника. Ако можеш да вземеш всеки от тези предмети, след което напускаш този зловещ магазин.

Обърни на 16.

9.

Пазачите разменят поглед и кимат с глави в знак на съгласие.

– Десет златни крони ще те направят добре дошъл гост в нашия град, страннико – прошепва по-ниският от двамата, държейки металната си ръкавица разтворена в очакване.

Ако искаш да платиш подкупа, мини на 332.

Ако не искаш да платиш толкова голяма сума и предпочиташ да препуснеш покрай тях, направи го на 261.

Ако искаш да откажеш учтиво предложението им, понеже възнамеряваш да влезеш през северната порта, отиди на 137.

10.

Весел мъж с дълги кичури, висящи от брадичката му, лежи в хамак, провесен в края на подвижното мостче. Едното му око леко се отваря, когато стъпваш на палубата, след което скача бързо като светкавица на крака, изваждайки шепа билети от джоба до гърдите си.

– Добре дошъл на борда на „Казонара„ – казва той възбудено. – Най-добрата речна лодка, която някога е плавала по Сторн.

Хвърляш поглед назад към таблото и зачиташ цените: 10 златни крони до Луйен, 15 до Рем и 20 до Юла.

– Потегляме в полунощ, сър, така че по-добре да въ'едете коня си в трюма навреме.

След като решаваш какъв билет да си купиш, плащаш на човека и изваждаш златните крони от дневника. Запиши Билета като Специален предмет, който държиш в джоба си.

Обърни на 82.

Град Юла е превърнат в огромен военен лагер

11.

Град Юла се е превърнал в огромен военен лагер, чието коренно население отдавна е избягало на север, изоставяйки домовете и добитъка си на жадните за злато войници. Воини от дузина различни нации са рамо до рамо с бойци с по-малко човешки произход, обединени от общата си алчност. Докато наблюдаваш безкрайни редици от войници, маршируващи към плаща от черен пушек, издигащ се от юг, сърцето ти започва да се свива. Градът, в който се намира Камъкът на знанието, Текаро, е град под обсада, който може да се противопостави на яростната атака на десет хиляди бойци. Докато яздиш по почернените от сажди полета към машините за обсада и окопите по брега на река Куарл, проклинаш войната, заплашваща да провали мисията ти.

Обърни на 280.

12.

Стрелата се забива в десния му крак, принуждавайки го да изкрещи и да загуби равновесие. Твоето бързо мислене ти печели достатъчно време, за да извадиш оръжието си и да атакуваш чудовището.

Яусхат: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Понеже съществото лежи със сведен надолу поглед в момента, не изваждай точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които може да изгубиш през първите два бойни рунда.

Може да избягаш по всяко време от битката, като се измъкнеш през арката, която те доведе в параклиса.

Ако искаш да избягаш от битката, обърни на 305.

Ако победиш, продължи на 112.

13.

Изкусно се движиш през шубрака, без да издаваш звук, докато не стигаш до малко, каменисто сечище. Група от

десет закачулени мъже се е наредила в кръг около камък за жертвоприношения. Лидерът им, висок, слаб мъж, носещ отвратителна маска от зелено стъкло, размахва златен жезъл около главата на гигантско жабоподобно същество, което лежи върху олтара. Светкавица се вие като искрящ змей около тялото му и докато песнопението става все по-силно, тялото на съществото се издига все по-нагоре, носейки се въздуха няколко метра над жертвеника.

Изведнъж лидерът изкрещява ядосано и се обръща в твоята посока. Някак е усетил твоето присъствие, а ти, от своя страна, неговата пламтяща ярост. Той насочва златния жезъл към теб и заряд от енергия се извива като змия във въздуха.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, обърни на 56.

Ако искаш да извадиш оръжието си и да се приготвиш за битка, направи го на 295.

Ако искаш да избягаш, продължи на 182.

14.

Изведнъж конниците се появяват и се разгръщат в полукръг около теб.

– Имаме сметки за уреждане, нортлендецо! – изсъсква Роарк, а устните му се отдръпват от зъбите в презрителна усмивка. – Настоявам за пълна разплата!

Проблясва лудост в свирепите му очи, когато сваля амулета от врата си и го вдига високо във въздуха.

– Ела, ела, Тагазин, призовавам тебе. От преизподнята на вечната болка, призовавам тебе!

Кожата на ръцете и врата ти настръхва от ужас от звученето на ужасното призоваване на Роарк и започваш да се оглеждаш за начин да избягаш. Само дворът на църквата ти предлага път покрай Роарк и хората му, но когато пришпорваш коня си към каменния вход, внезапно се вцепеняваш от страх заради това, което виждаш пред себе си.

Обърни на 270.

15.

Градската стража изпъшква в унисон, шокирана от привидното спокойствие, с което побеждаваш сержанта им. Те се поколебават и отстъпват назад, силно желаещи да избегнат погледа и недоволството ти. Докосвайки хълбоците на коня ти с твоите шпори, преминаваш бързо напред покрай каруците, където шепа стражи с нови лица се разпръскват като подплашени пилета. Никой не посмява да те предизвика, докато маневрираш с коня си покрай тях, и галопираш по лъкатушещата алея напред.

Обърни на 332.

16.

В слабата светлина на уличния фенер разтваряш картата на Варета и изучаваш сложната мрежа от пътища и алеи. Отбележи я като Специален предмет в дневника. Месинговата улица е отбелязана върху далечната част на града, близо до западната стена. Внезапно забива камбана, силният ѝ звън отеква сред покривите и кулите. Настъпил е полицейският час, всички трябва да се приберат от улиците до един час. Няма как да стигнеш до далечния край на града за това време, така че решаваш да откриеш таверна за през нощта и да продължиш с търсенето на зазоряване.

Обърни на 135.

17.

Отиваш до бара, за да наемеш стая за през нощта. Има различни, всяка с различен стандарт и цена. Висяща от тавана дъска показва тарифите:

Обща спалня – 2 Златни крони на нощ

Самостоятелна стая (втора класа) – 3 Златни крони на нощ

Самостоятелна стая (с вана) – 5 Златни крони на нощ

Може да избереш да останеш във всяка от горните стаи, но запомни да премахнеш съответния брой Златни крони от дневника. (Ако не можеш да си позволиш да платиш за стая, собственикът на таверната ще приеме един предмет от Раницата или Оръжие вместо пари за нощувка в общата спалня.)

Ако избереш да останеш в общата спалня, премини на 144.

Ако избереш да останеш във второкласната самостоятелна стая, обърни на 202.

Ако избереш да останеш в самостоятелната стая с вана, отиди на 251.

18.

Върху маса в средата на шатрата лежи купчина от лъкове, които са донесени от селяните. Повечето от тях са в много лошо състояние, но успяваш да откриеш три, които не са деформирани, сцепени или разхлабени. Един е Васагонски лък, наречен Джакан, друг е костен лък от Калте, а третият Дюренески ловен лък.

Ако владееш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 205.

Ако решиш да вземеш Джакан, мини на 298.

Ако решиш да вземеш костния лък, направи го на 214.

Ако решиш да вземеш Дюренеския ловен лък, продължи на 60.

19.

Луйен, градът на цветя и вино, те приветства. Кулите му, дървените къщи и защитните му стени се очертават на фона на небето. Намира се в сянката на Ценерс, на опасен бент, където бързотечащата Сторн подрязва стръм-

ните склонове на планината Принда̀р.

Капитанът хвърля котва в кея на Луйен, за да се снабди с провизии, и докато хората му са заети с безброй задължения и задачи, ти го придружаваш на визита при луйенския аптекар.

Входът към прочутото му учреждение е маркиран от огромно каменно гърне, скърцащо върху своите вериги. Магазинът е просторен и пълен с неща, които предизвикват любопитството ти. Кули от съдове пълни с течности, планини от необработени прахове и гори от корени и билки са препълнили избелелите дървени рафтове. Капитанът търси лекарства за сила и изцерение, необходими за предстоящата битка, а очите на билкаря майстор са широко отворени от задоволство, когато прочита списъка на капитана – това са най-скъпите му препарати.

Ако искаш да разгледаш внимателно някои от отварите на рафтовете, направи го на 2.

Ако искаш да посетиш някои от другите магазини на улицата, докато билкарят приготвя поръчката на капитана, отиди на 152.

20.

Засадата ти сварва враговете неподготвени, карайки ги да изпаднат в паника и да се разбягат във всички посоки. От толкова близко разстояние стрелата ти пронизва металната ризница на конника, който води коня на Сирилус, и го убива на място (не забравяй да извадиш една Стрела от дневника си). Докато той се строполява на земята, ти напускаш прикритието си, излизайки с гръм и трясък от храстите, и грабваш юздите на коня на мъртвеца. Гневни викове отекват зад теб, докато поемаш по главния път заедно с фокусника и коня му.

Обърни на 188.

21.

В края на хладен сив коридор от мрамор се озоваваш пред вратата на библиотеката. Мъжете с кафяви роби, които видя по-рано, когато влезе в двора, вече ги няма – залата сега е пуста и тиха като гробница.

Библиотеката също е празна, хранилище на хилядите книги, подредени в редици върху каменните рафтове. В далечната страна на помещението има друга врата, единственият друг изход от библиотеката.

Ако искаш да разгледаш някои от книгите, направи го на 302.

Ако искаш да минеш през другата врата, продължи на 127.

22.

Блещукащите върхове на копията са едва на сантиметри от гърдите ти, когато изваждаш оръжието си и ги строшаваш настрани. Ударът ти разпилява дръжките им, а стражите политат назад с широко отворени очи и паднали от шок ченета. Придобивайки преимущество, пришпорваш отново коня си и галопираш през гостоприемните сенки на улицата пред теб. Докато свирепите викове на пазителите на портата заглъхват, се озоваваш на разклонение на път. Сенките се удължават, докато нощта изтегля наметалото си над граничния град и ти си загрижен около намирането на безопасен подслон за себе си и коня.

Ако владееш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 41.

Ако искаш да поемеш по лявото разклонение, направи го на 151.

Ако искаш да поемеш по дясното, продължи на 289.

23.

Стрелата ти изсвистява покрай рамото му и се заравя дълбоко в крака на друг човек, докато той се опитва да прескочи перилото на кораба. Ако имаш друго оръжие, трябва да го извадиш, понеже пиратът продължава да напредва.

Обърни на 92.

24.

Параклисът лежи изоставен от много години, незащитен от природните сили. Много малко е оцеляло. В един от ъглите откриваш зеещa дупка, водеща до друго помещение под това. Подът му е покрит с огромна, блестяща в черно настилка от пясък и глина, а съкрушителната воня на пръст и разложение се издига нагоре от виещото течение. Плъх е седнал върху останките на труп и се е втренчил изненадано в теб. Мъгливата зелена светлина на параклиса в подобните му на зърна от пипер очи. Докато започваш да привикваш с мрака, осъзнаваш, че стаята действително е пълна с трупове – нещастните жертви на яусхат. Тогава погледът ти бива привлечен от проблясващ бронзов боен чук, лежащ на гърдите на труп. Всичко отдолу е покрито с пръст, с изключение на оръжието, което все още блести, сякаш е чисто ново.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Връзка, обърни на 276.

Ако имаш въже, може да се опиташ да издърпаш бойния чук, като отидеш на 101.

Ако предпочиташ да игнорираш оръжието и да се върнеш при Сирилус, мини на 338.

25.

Зад входа ред от тесни каменни стъпала води към малка стая. Две от стените са изпълнени с редове книги от пода до тавана, а друга стена е пълна със стойки за свитъци и пергаменти, завързани с ленти от зелена коприна. Тогава на четвъртата стена се отваря врата и малко същество с невъзмутими пурпурни очи те приветства за добре дошъл. Мигновено разпознаваш закърнелите черти на клоон.

– Добър вечер, сър – казва то със силен глас, контрастиращ с малкото му тумбесто тяло. – Добре дошъл в нашата гилдия. Как можем да сме ти полезни?

Ако искаш да разпиташ клоона за местоположението на Месинговата улица, направи го на 165.

Ако искаш да го попиташ за Камъка на знанието от Варета, мини на 262.

Ако не искаш да разпитваш съществото, може да напуснеш сградата на гилдията на 105.

26.

Резултатът ти те класира за финала и само още един стрелец е събрал над седем точки. Името му е Алтан, висок мъж със силно изразени черти, рейнджър от планините на север. Притежава дълъг лък от оранжево дърво Тоа и умението му с това оръжие е огромно. Борбата ще бъде тежка.

Алтан: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ (точки на мишената) 50

Финалът на турнира се разиграва чрез нормалните правила за битка. Единствената разлика е, че започваш с 50 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ или точки на мишената. Всички точки издръжливост, които може да изгубиш, се изваждат от тези точки (нормалната ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ остава непокътната по време на конкурса). Този, който първи загуби 50 точки на мишената, губи и съревнованието (няма нужда да зачеркваш стрели от дневника). По време на тази битка няма да получаваш бонуси от Щит или оръжие, различно от Лък. В този случай Майсторство с оръжие с лък ти осигурява 3 точки бонус към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

Ако използваш Джакан и по някое време посочиш 0 в Таблицата с числа, обърни веднага на 335.

Ако пръв изгубиш всички 50 точки на мишената, премини на 183.

Ако Алтан пръв изгуби всички 50 точки на мишената, отиди на 252.

Алтан притежава дълъг лък от оранжево дърво Тоа

27.

Пришпорвайки коня си нагоре по стръмния път към имението, минаваш под портата му с кули и спираш при малка постройка, чиито стени са украсени със сложни украшения от желязо. Горната половина на конюшнята се вдига нагоре и младеж с щръкнала коса те поглежда дяволито.

– Ше иск'ш ли Пропуск за Амори? – пита той безцеремонно. – Три Златни крони.

Държи тесте със сини карти в едната си ръка, а друго е разтворил в очакване.

Ако искаш да го попиташ какво е „Пропуск", обърни на 273.

Ако искаш да му платиш 3 Златни крони, направи го на 304.

Ако решиш да го игнорираш и продължиш по главния път, премини на 146.

28.

Докато воинът се строполява на земята, виждаш как твоят спътник е въвлечен в борба с пет бронирани конници. Те са го заобиколили и опитите му да се освободи са краткотрайни и напразни. Удар с боздуган прекратява всичката съпротива и той пада изтощен покрай врата на коня си. Секунди по-късно ездачите се отдалечават, галопирайки през моста, влачейки изпадналия в безсъзнание пленник.

Ако искаш да ги последваш, премини на 39.

Ако искаш да претърсиш тялото на мъртвия си враг, направи го на 139.

29.

Заслепяваща болка преминава през гърдите и бедрото ти, когато стрелите се забиват в кожата ти. Изкрещяваш от шока, но болката бързо отстъпва място на ужасяваща вкочаненост. Докато конят ти те носи през портата на Текаро, последната ти гледка са накланящите се казани, пълни с врящо масло и разтопено олово.

Приключението ти свършва тук.

30.

Тримата си разменят предпазливи погледи, преди да ти предложат да седнеш. Сипаничав воин щраква с пръсти и се провиква в пълната зала:

– Момиче! Четири гарафи с ейл!

Бирата бива налята в четири големи съда, подобни на грънци, всеки от които съдържа по 2 литра ейл. Олюляващо се от тежестта им, сервиращото момиче накрая пристига и поставя гарафите на масата.

– Осем Златни крони, сър – казва тя, останала без дъх, докато потта се стича по осеяното с луничкИ чело.

Ако платиш ейла, мини на 230.

Ако не можеш или не искаш да го платиш, продължи на 159.

31.

Споменът за лицето на мъртвата жена се появява в съзнанието ти, докато се взираш в очите на Роарк, които блестят в черно под шапката му с широка периферия. Приликата е поразителна – същият орлов нос и жълтеникава плът. Трябва да са роднини.

Изведнъж ездачите се появяват и се подреждат в полукръг около теб. Глас изкрещява:

– Арла е мъртва – нортлендецът я уби!

Лицето на нисшия лорд се превръща в маска на трептяща омраза. Проблясва лудост в свирепите му очи, когато разкъсва предната част на своята туника и къса черната верижка на амулета около врата си.

– Ела, ела, Тагазин, призовавам тебе. От преизподнята на вечната болка, призовавам тебе!

Кожата на ръцете и врата ти настръхва от ужас от звученето на ужасното призоваване на Роарк и започваш да се оглеждаш за начин да избягаш. Само дворът на църквата ти предлага път покрай Роарк и хората му, но когато пришпорваш коня си към каменния вход, внезапно се вцепеняваш от страх заради това, което виждаш пред себе си.

Обърни на 270.

32.

Усещаш, че нишките са жив организъм, чувствителен и сложен капан, който да примамва храна за някакъв неизвестен хищник. Продължаването в тази посока може да бъде фатално.

Ако искаш да изтеглиш нишките настрани, преди да преминеш, отиди на 4.

Ако решиш да се върнеш до разклонението и да поемеш по друг тунел, обърни на 64.

33.

Очаква те шок след връщането ти при Сирилус – и двамата с коня ти са изчезнали. Първо го проклинаш, мислейки, че се е отбил за питие до близката шатра с ейл, но когато откриваш дъбовата му тояга да лежи край пътя, усещаш, че нещо наистина не е наред.

Изкачваш се на върха на една спряла каруца и напрягаш очите си във всички посоки, търсейки следи относно местонахождението му. Изведнъж го виждаш, заобиколен от група конници, галопиращи далеч на запад. Преброяваш шест от тях плюс кон без ездач – твоя. След това забелязваш, че за гърба на спрялата каруца е завързан оседлан кон.

Ако искаш да вземеш коня и да препуснеш след тях, направи го на 271.

Ако искаш да се опиташ да намериш собственика на коня и да му предложиш да го купиш, мини на 325.

34.

Звуците от битка привличат вниманието на много наемници и техните капитани. Те се надвесват от прозорците и приветстват шумно как ти се справяш и с последните градски стражи. Избърсваш оръжието си, но забелязваш пълна кесия в джоба на мъртъв пазач и я прибираш за себе си. (Посочи число от таблицата и добави 5 към него: сборът ще отговаря на Златните крони в кесията.)

Изведнъж вратите на таверната се отварят и капитан на наемници те въвежда вътре, преди да са се появили още стражи и разкрили делото ти. Той е много впечатлен от бойните ти умения и предлага да те черпи питие. Усещаш, че това е искрен жест на приятелство, без скрита заплаха и с благодарност приемаш предложението.

Обърни на 211.

35.

Прибираш ключа си и изкачваш стъпалата до стаята ти на последния етаж на таверната. Спиш дълбоко и на изгрев слънце ставаш от малкото си легло, за да потрепериш от свежия бриз, свистящ през пукнатината на стъклото на прозореца. Когато грубата сутрешна светлина нахлува в тясната мансарда, ужасен виждаш как раницата ти лежи полуотворена на пода. Върху нея зее изгризана дупка, несъмнено дело на плъхове. Всички Хранения вътре са изядени или съсипани. Изтрий ги от дневника, преди да напуснеш таверната и приберeш коня си.

Обърни на 272.

36.

На няколко метра от каруцата си, когато конят ти отказва да скочи. Той се изправя на задните си крака, докато размахва предните си във въздуха. Дългият ден яздене си взема своето и конят ти няма вече нито силата, нито желанието да преодолее това плашещо препятствие.

Накланяш се назад, падайки през задницата на коня. Отчаяно се опитваш да се изкачиш обратно чрез затягащите се юзди, докато той залита със задните си копита. Изведнъж конят се строполява, смачквайки те с тежестта си, когато пада на земята.

Агонизираща болка те вцепенява, докато се бориш за живота си, но това е битка, която вече не може да спечелиш.

Твоят живот и приключение свършват тук.

37.

Изведнъж препараторът изскача иззад тезгях в твое дясно и запраща стъклена бутилка към лицето ти. Избягваш я инстинктивно, но все пак се разбива в рамото ти, посипвайки те със счупени стъкла и разяждаща киселина. Губиш 12 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако оцелееш след тази ужасяваща атака, препараторът изважда рапира и се опитва да те намушка в сърцето.

Чанда – препараторът: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24

Ако искаш да избегнеш битката по всяко време, като избягаш от магазина, мятайки се на коня си и галопирайки с него надалеч, обърни на 279.

Ако останеш и победиш в боя, премини на 8.

38.

Прескачаш парапета за броени секунди и падаш в студените буйни води на река Куарл. Жив си, но биваш отнесен далеч от моста от неудържимото течение на реката.

Обърни на 306.

39.

Преследването те отвежда дълбоко в сърцето на Варетианските хълмове. Главният път скоро започва да се извива и постепенно изчезва, сливайки се с долините и котловините, издълбани от течащите потоци, и започва да се изкачва през гъста гориста местност, която предпазливо се прелива в пропасти и чукари. Често губиш от поглед ездачите, но първичните ти Кай умения за проследяване и лов ти позволяват с лекота да следваш дирите им. Достигайки мъничко селце, разположено на ръба на обградена от гървета скала, следите им започват да стават неясни. Забелязваш обаче в далечния край на селото каменista пътека, която се отклонява от шосето и набира височина

към дърветата.

Ако владееш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 117.

Ако искаш да продължиш по главния път, направи го на 143.

Ако искаш да последваш каменистата пътека, продължи на 241.

40.

Изтриваш оръжието си в наметалото на един от крадците при гробовете и го обръщаш с предната част на обувката си. По няколко гроба има следи от работата на разбойниците – прясно изкопаната пръст е натрупана на високи купчини, а части ковчег лежат изпотрошени наоколо. Оръжията, които използваха тези мъже, са стари и покрити с ръжда и очевидно придобити като останалата им плячка, от гробове и гробници. Претърсване на телата разкрива 27 Златни крони, Бутилка вино и Огледало. Може да вземеш всеки от тези предмети, преди да напуснеш двора на църквата.

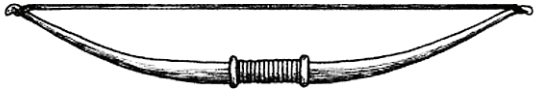
Обърни на 191.

41.

Усещаш, че зад лявото разклонение се крие враждебна или опасна сила. Не можеш да определиш точната ѝ природа, но аурата на порочност и злост е много силна.

Ако искаш да изследваш какво се крие зад лявото разклонение, обърни на 151.

Ако искаш да избегнеш очевидното присъствие на зло и поемеш по дясното разклонение, направи го на 289.



42.

Условията в шатрата са ужасни. Тежко ранени мъже лежат в калта с увити парцали около раните. Много са без ботуши, които са откраднати от техни зли другари, възползвали се от тяхната безпомощност. Един такъв реже кесията на войник в безсъзнание, когато влизаш във временната постройка. Той скача на крака и те атакува с извит нож.

Крадец: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 21

Ако искаш да избягаш от битката по всяко време, като скочиш на коня си и галопираш надалече, мини на 70.

Ако победиш в боя, продължи на 86.

43.

Няма отговор. Обхождаш тезгяха и надзърташ в задната стая, но тя също е изоставена. Подозрението ти се пробужда, когато забелязваш, че вратата на пещта и задната врата на колибата са широко отворени. Люлеещ се стол лежи преобърнат, а има и други следи от скорошна борба. Тъкмо се каниш да претърсиш помещението, когато чуваш немощен зов за помощ. Това е Сирилус – той е в беда.

Обърни на 317.

44.

Изведнъж се случва страшно разтрисане и си изхвърлен с главата напред срещу перилото (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Стържещият звук от извиващ се метал и разцепващо се дърво раздира тишината, когато „Казонара„ потръпва и започва да потъва стремглаво. Плавателният съд е ударил гик – плаващи трупи, привързани едни към други и плаващи по реката.

Обърни на 224.

45.

Това е Алтан. Преди да успееш да обясниш какво се е случило, той се здрависва с теб и те поздравява за необикновените ти умения с лъка и въпреки загубата си, бърза да покаже, че не таи злоба. Благодариш му и обясняваш затрудненото си положение.

– Мисля, че можем да направим сделка – казва, докато очите му поглеждат към твоя Сребърен лък.

Ако искаш да разменищ наскоро спечелената си награда за коня на Алтан, мини на 212.

Ако не искаш да търгуваш Сребърния лък, продължи на 148.

46.

Струйка кръв започва да се стича от ъгъла на устата на стареца, докато очите му потрепват и се затварят. Той е мъртъв. Погребваш го в гробището на църквата, където загина, и произнасяш тиха молитва към духовете на Кай, за да бдят над него по време на последното му пътуване. Тъга изпълва сърцето ти и поглеждаш за последен път дъбовата тояга, маркираща гроба му, преди да потеглиш по главния път към Варета.

Обърни на 168.

Един от тях носи метален бокс с шипове

47.

– Как смееш да ми губиш времето – изсумтява той презрително. – Отърви се от този глупак!

Бодигардовете му пристъпват напред, ръцете им са вдигнати за атака. Забелязваш, че единият носи метален бокс с шипове и съдейки по изражението на лицето му, гори от нетърпение да го използва.

Бодигардове: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Заради бързината на атаката им не може да използваш Лък.

Ако спечелиш битката, обърни на 263.

48.

Залата скоро се изпълва с шум и енергичност, кавгите в таверните са толкова нормални за Куарлен, че веднъж случили се, бързо биват забравени. Синът на кръчмаря скоро се появява и нарежда труповете да бъдат изхвърлени в реката, но не и преди да ги освободи от кесиите им.

– За компенсация – казва той, кикотейки се.

До краката ти лежи тръба от тънка кожа. Откриваш, че съдържа 5 Златни крони и карта на Текаро, град на Юг оттук. Може да задържиш всеки от тези предмети. Запиши картата като предмет от Раницата.

Ако искаш да седнеш и да си поръчаш някаква храна, направи го на 172.

Ако искаш да се приближиш към бара и да попиташ за стая за пренощуване, мини на 232.

49.

Стражът грабва квадратната синя карта от ръката ти, след което отива до пращяща факла, закачена на стената, която изважда от скобата ѝ. Държейки факлата високо, той се връща и разглежда внимателно първо билета, а после и лицето ти.

– Влизай – изръмжава той, смачквайки картата в своя космат юмрук.

Удряш с пети и пришпорваш уморения си кон през градската порта.

Обърни на 129.

50.

Не е възможно и двамата да говорят истината, понеже илюзионистът каза, че поне един от тях лъже. За съжаление, изгуби залога си.

Изтрий Златните крони, които постави на гатанката от дневника, преди да се приближиш към бара и попиташ за стая за пренощуване.

Обърни на 253.

51.

Изпъшкваш, когато острието прави разрез на хълбока ти, преди да потъне няколко сантиметра в дървения парапет (губиш 2 точи ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Пиратът се обезсърчава от факта, че все още си жив и губи баланс, когато се хвърляш напред и нападаш. Преди да е успял да се съвземе, се прекатурва назад през борда и потъва в студените и дълбоки води на Сторн.

Обърни на 254.

52.

Дъжд от стрели се изсипва върху теб – болка експлодира в гърдите, врата и рамото ти. Ранен си смъртоносно и макар че се биеш със свирепа решителност, за да останеш жив, това е борба, която не може да спечелиш. Отслабнал от шока и загубата на кръв, падаш от седлото и умираш на главния път за Варета.

Твоят живот и мисия приключват тук.

53.

Мъжът изслушва въпроса ти, докато очите му се опитват да проумеят целта ти.

– И какво би търсил воин на Улицата на мъдреците, чудя се аз? – размишлява той, докато кокалестите му пръсти приглаждат дългата му сива брада.

Опитваш се да измислиш добър отговор, който няма да разкрие естеството на мисията ти, когато мъжът изведнъж се развълнува.

– Не мога да ти помогна – казва той рязко и се отдалечава бързо от бара, изчезвайки в тълпата от пияни наемници още преди да си мигнал.

Озадачен си от внезапното му заминаване – дали нещо, което каза, не го накара да се държи така странно?

Ако искаш да се приближиш до масата на търговеца, мини на 240.

Ако предпочиташ да се приближиш до ханджията, продължи на 312.

54.

Нямаш друг избор, освен да прекараш нощта в конюшнята с коня си. Спиш много неудобно, понеже помещението е едновременно изложено на течение и влажно. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи съответните промени в дневника.

Обърни на 272.

55.

– Ба! – възкликва стражът с презрение. – Нямаме време за малоумни скитници. Връщай се в Касиорн, ако нямаш работа тук.

Той се изплюва на земята и заедно с останалите пазачи се насочва към градската порта.

Ако искаш да им предложиш злато, за да те пуснат,

обърни на 9.

Ако искаш да препуснеш покрай тях през отворената порта, мини на 261.

Ако решиш да обърнеш и да се опиташ да влезеш в града през северната порта, продължи на 137.

56.

Изваждаш Стрела, прицелваш се и стреляш секунда преди енергийната мълния да срещне гърдите ти. Стрелата ти пронизва сърцето на водача, убивайки го на място, но раната, която ти самият понасяш, те събаря на земята. Посочи число от таблицата (в случая 0 = 10). Посоченото число се равнява на точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш заради нараняването.

Ако все още си жив, се изправяш с мъка на крака и се затичваш колкото можеш по-бързо през шубрака към коня си. Златният жезъл е в ръцете на един от тях и той се приготвя да го използва отново.

Обърни на 182.

57.

Мълнията те удря с такава сила, че си повдигнат от седлото и хвърлен на земята. Проблясващи светлини се завъртат пред очите ти и се задъхваш, докато ужасяваща скованост се разстила от гърдите до крайниците ти. Няма болка, само вледеняваща парализа, която ограбва цялата ти съпротива от смъртта.

Твоята мисия и живот приключват тук, на портала Денка.

58.

Усещаш, че клоонът е дълбоко обиден и е отишъл да доведе домашния си любимец – много свирепа васагонска бойна хртка. Понеже тя не е била хранена повече от два дни, много малко вероятно е да е с всичкия си. Без да се колебаеш и миг, решаваш да напуснеш гилдията, преди клоонът и гладната му хртка да се върнат.

Обърни на 105.

59.

Усещаш, че е дошло времето да решиш дали да останеш с капитана, или да напуснеш дружината и да препуснеш към Текаро сам.

Ако искаш да останеш с капитана, мини на 290.

Ако решиш да яздиш до Текаро сам, направи го на 11.

60.

Качеството на оръжията, направени от дюренийските ковачи, справедливо ги е прославило из Ластлендс. Лъкът, който избра, е много стар, но за разлика от другите два, все още функционира отлично.

За началото на турнира, обърни на 340.

61.

Твоето Магнакай умение те прави чувствителен към едва доловимия аромат на бесилков храст . В твоята родина Сомерлунд често е наричан „спящ зъб“, понеже от отчупените му бодли се прави много мощно сънотворно. Поради някаква неизвестна причина мъжът се опитва да те приведе в безсъзнание.

Ако искаш да извадиш оръжието си и да го атакуваш, премини на 277.

Ако искаш да захвърлиш бокала и да си тръгнеш, обърни на 279.

62.

Прав си – момчето има руса коса, а момичето черна. Логическото ти мислене разкри, че и двамата не могат да говорят истината, понеже фокусникът каза, че поне единият от тях лъже – а ако единият лъже, тогава другият не може да казва истината. Затова решението бе само едно: и двамата лъжат.

Илюзионистът ти плаща Златни крони, равни на тези, които заложи. Запомни да добавиш тази сума в дневника, преди да се приближиш към бара и да попиташ за стая за пренощуване.

Обърни на 253.

63.

Пътят, водещ до замъка Таунор, е стръмен и опасен и далеч по-несигурен, ако се изминава върху гърба на кон. Сирилус предлага да остане и да наглежда коня ти, докато ти наливаш минерална вода. Казва, че е прекалено стар, за да изкачи пътеката на хълма. Ти обаче подозираш, че това е просто извинение, за да поспи следобеден сън.

Замъкът е на по-малко от километър от главния път, но е нужен повече от половин час за рисковано изкачване до каменния шелф. Ронливите дворцови стени са покрити с влажна зеленина и плесен, а надвисналата пропаст обвива крепостта с мрачната си сянка. Следваш звука на капеща вода, докато не се озоваваш в малък параклис, където откриваш поточе от искряща минерална вода, капеща от пукнатина в олтар. Докато коленичиш пред него, пълнейки стъклената стомна, изведнъж чуваш звук, не си сам.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 162.

Ако не притежаваш това умение, мини на 278.

Пътят, водещ до замъка Таунор, е стръмен и опасен

64.

Следваш стъпките си обратно до разклонението и правиш почивка, за да решиш по кой маршрут е най-добре да поемеш.

Ако искаш да тръгнеш право напред, обърни на 339.

Ако решиш да поемеш по канала в твое ляво, направи го на 269.

65.

Със смразяващ кръвта писък яусхат се хвърля право към теб от върха на стълбището. С леденостудено хладнокръвие се приготвяш да отвърнеш. Ударът ти е навременен и със смъртоносна точност, разтварящ гърдите на създанието. Части от секундата по-късно скачаш настрани, за да не бъдеш смачкан от тежкото тяло, докато то се строполява върху каменната настилка. То потрепва за кратък момент, преди смъртта да дойде, за да поиска злата му душа.

Разтреперан, но благодарен, че си жив, се връщаш в параклиса и напълваш стъклената стомна с Таунорска вода (имаш достатъчно минерална вода, за да възстановиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Може да я изпиеш сега или да я запазиш в Раницата за по-нататъшна употреба. Ако я задържиш, отбележи я в дневника като предмет от Раницата.

Ако желаеш да претърсиш параклиса, мини на 24.

Ако решиш да се върнеш при Сирилус, обърни на 338.

66.

Мъжът бързо реагира на атаката ти. Запращайки сребърния поднос към главата ти, той се измъква през арка със спуснато перде в края на магазина.

Ако искаш да го последваш, обърни на 324.

Ако решиш да го оставиш да избяга и напуснеш магазина за препарирани същества, продължи на 279.

67.

Улицата става тиха като смъртта, когато всички очи се фокусират укорително към теб. Лицето на водача се изкривява от омраза. Посочва с изкривения си пръст към челото ти и произнася ужасно проклятие.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-преграда, обърни на 255.

Ако не притежаваш това умение, мини на 315.

68.

Докато яздиш покрай кея, изучаваш картата си на Сторнлендс за алтернативен маршрут до Текаро. Има два пътя, които ще те отведат там – планинския главен път за Ценерс през Рем или този в долината през Амори и гората на Юла. Липсата на сън и умората от дългото яздене замъгляват ума ти и решаваш, че първата ти задача трябва да бъде осигуряването на добър сън.

Таверна край кея разкрива табела, обещаваща най-удобните легла в цял Сорен. Това е всичко, от което имаш нужда, за да бъдеш убеден да приберeш коня в конюшнята и да прекрачиш прага на странноприемницата.

Мини на 167.

69.

Напъхваш се в тясната ниша и се молиш съществото да те подмине. Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, добави 5 към числото.

Ако резултатът ти е 0–5, обърни на 128.

Ако пък е 6–14, мини на 246.

70.

Пътят свършва на мястото, където реките Сторн и Куарл се събират при крайбрежие под формата на V. Инженерите и дърводелците огрони са заети в конструирането на понтони за плаващи мостове, които приличат на оградена редица от лодки и служат за прекосяването на реката надолу по течението.

Взирайки се във водата, забелязваш тъмна сянка, приличаща на вход на пещера в основата на градската стена. След кратко концентриране успяваш да различиш матов кръст от метални решетки. Това е отходна канализация.

Ако искаш да попиташ синьокожите огрони какво знаят за отходната канализация, обърни на 133.

Ако искаш да се опиташ да вземеш един от понтоните, за да прекосиш реката, мини на 163.

Ако искаш да преплуваш реката, направи го на 171.

71.

Мъжът отскача назад, изваждайки дълъг меч изпод наметалото си от меча кожа.

– Глупак – крещи той надменно. – Победа за този, който остане жив.

Трябва да си го обидил, защото той е решен да се бие с теб до смърт заради честта си. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, може да добавиш 2 точки към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката, докато се биеш от седлото.

Червенобрадия: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Ако искаш да избягаш от битката по някое време, като галопираш през улицата, обърни на 279.

Ако спечелиш битката, мини на 237.

Решен е да се бие с теб до смърт

72.

Виковете на сержанта от градската стража прозвъняват в ушите ти, докато пришпорваш коня си към каруцата. Молиш се животното да има достатъчно сили да се справи с препятствието, понеже си решен да го прескочиш – не може да се върнеш.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, добави 2 към числото.

Ако сборът ти е 0–1, обърни на 36.

Ако сборът ти е 2–7, мини на 166.

Ако сборът ти е 8–11, продължи на 274.

73.

Малко преди пладне минаваш през изоставено село. Съсипаните руини на къщурки и чифлици осейват пейзажа като обгорени скелети – ясните белези на войната. Километър или два по-нататък по главния път преминаваш покрай църква. Човек с разкъсани и кални дрехи се движи сред надгробните камъни, олюлявайки се като ранен, противен гарван. Когато стигаш до портите на църквата, той те вижда и изревава жално за помощ.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Изцерение, обърни на 173.

Ако искаш да помогнеш на мъжа, направи го на 337.

Ако не искаш да помогнеш на мъжа и предпочиташ да го игнорираш и продължиш да яздиш към Сорен, премини на 191.

74.

Не се налага да чакаш много дълго появата на ездачите. Веднага след като си помислят, че вече те няма, се появяват в индийска нишка иззад изоставена къщурка и се подреждат в кръг в центъра на селото. Макар че са далече, за да ги чуеш, по обезумелите им движения и жестове може да предположиш, че водят разгорещен спор. Изведнъж нарушават кръга и започват да яздят в твоята посока. Сирилус, все още лежащ в безсъзнание върху коня, вече е зад последния конник.

Ако имаш Лък и искаш да ги нападнеш от засада, докато преминават покрай скривалището ти, премини на 20.

Ако искаш да атакуваш последния конник и да се опиташ да освободиш Сирилус, обърни на 203.

Ако искаш да ги оставиш да преминат и ги проследиш, направи го на 227.

75.

Оглушителен рев от ярост и болка изпълва ушите ти. Чудовището залита назад, лицето му се е превърнало в кървава алена маска, когато Стрелата пронизва окото му. То потръпва и се залюлява, преди да се обърне по гръб, гърчейки се за кратък момент в калта и отломките на пода на параклиса.

Обърни на 112.

76.

За собственика на Хана на Кръстосаните мечове е обичайно да изхвърля всеки, който не може да си плати масата и квартирата. Това те поставя в неудобна ситуация, понеже камбаната за полицейския час прозвуча преди около час и всеки, който се намира на улицата по това време, е възможно да бъде хвърлен в затвора от градската стража.

Вместо да те сполети такова нещо и това да провали мисията ти, може да продадеш нещо от екипировката си, за да се сдобиеш с пари. Наемникът с дебел корем, който събираше залозите, ще плати следните цени за тези (но

само тези) предмети:

- Меч – 3 Златни крони
- Кама – 1 Златна крона
- Дълъг меч – 6 Златни крони
- Къс меч – 2 Златни крони
- Боздуган – 3 Златни крони
- Рубинен пръстен – 10 Златни крони
- Боен чук – 5 Златни крони
- Копие – 4 Златни крони
- Брадва – 2 Златни крони
- Лък – 5 Златни крони
- Тояга – 2 Златни крони
- Сребърна брошка – 7 Златни крони

Ще ти трябват най-малко 2 Златни крони, за да преношуваш в Хана на Кръстосаните мечове.

Ако искаш да му продадеш от екипировката, направи нужните промени в дневника и мини на 336.

Ако искаш да си запазиш екипировката или нямаш предмети, които представляват интерес за наемника, ще трябва да си опиташ късмета с градската стража на 138.

77.

Прескачайки мъртвите тела, си пробиваш с бой път по палубата до капитана, който е в схватка с петима пирати. Докато атакува с дълъг меч в дясната си ръка, парира вражеските закривени къси саби с бронзовия си ръкав-щит, покриващ лявата му предмишница. Сражава се с хладнокръвна решителност, справяйки се безпроблемно с не особено похватните в битка пирати. Докато боен рог не известява пристигането на нова застрашителна вълна от нападатели. Предчувстваш опасност за капитана и се втурваш да предпазиш гърба му от ръмжащите пирати берсекери с луди погледи.

Пирати берсекери: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Заради състоянието им на бойна ярост пиратите берсекери са имунизирани срещу Мозъчен взрив, но не и срещу Пси-устрем.

Ако спечелиш битката, продължи на 297.

Втурваш се да защитиш капитана от ръмжащите пирати берсекери

78.

Приготвяш се за битка и скачаш да защитиш безпомощния старец навреме, за да отклониш меча на дребния лорд.

– Проклет да си, отрепко! – извиква той. – Аз съм Роарк, благородник от Амори. Как смееш да се бъркаш в забавлението ми?

Той се преструва, че отстъпва, но ти не се хващаш на тази улична тактика. Когато мечът му разсича въздуха със злоба, ти си подготвен да париираш удара. Тълпата в таверната надава радостен вик, в очакване на хубав бой.

Роарк: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Ако намалиш неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до 11 или по-малко точки, не продължавай битката, а вместо това обърни на 180.

79.

Преминаваш покрай много войници от различни раси и националности, облегнали се на отворени портали или клечащи до стени с червени тухли. Това са наемници, привлечени във Варета от новините за война в севера. Дошли са в търсене на служба, за възможността да продадат уменията си без значение на кого и без значение от справедливостта на каузата му.

Под черен железен фенер забелязваш група от хора, хвърлящи зарове срещу стена.

Ако искаш да ги приближиш и попиташ за пътя до Месинговата улица, обърни на 291.

Ако искаш да продължиш по пътя си, мини на 307.

80.

Пламъкът осветява кръглата яма, където би трябвало да се намира подът на помещението. На дъното лежат безброй човешки черепи и кости, повърхността им е странно гладка и жълта, сякаш са разядени от някаква силна киселина. Много слаби звуци те карат да погледнеш над рамото си – замръзваш от ужас от гледката, която срещат очите ти. Огромно, движещо се тежко чудовище изпълва тунела, високо е над десет метра, с дебели, космати и извити крайници, а ръцете му завършват с осем пръста, имащи остри като бръснач нокти. Гибелни, чудовищни очи се подават от жълти цепки в лъскава глава, а дълга рептилска опашка удря зад него като камшик.

То напада, преди да успееш да реагираш, блъскайки те назад в пропастта. Странен и неприятен звук изпълва залата, когато чудовището задейства с нокти лост в стената, след което дъжд от жълта течност се изсипва от тавана. След като киселината прояжда наметалото ти и обгаря твоята кожа, последното нещо, което чуваш, е противният смях на дакомид.

Твоята мисия и живот свършват тук, в каналите на Текаро.

81.

Стрели свистят навсякъде около теб. Една издълбава бразда върху задницата на коня, карайки го да се извие и подскочи вертикално, ти пристягаш юздите и го пришпорваш напред. Бързото ти мислене спомага да си възвърнеш контрола над изплашеното животно и скоро си на безопасно разстояние от смъртоносните стрели.

Обърни на 39.

82.

Трюмът на речната лодка е пълен с коне – не бавни впрегатни коне, предпочитани от наемниците, а силни и жизнени животни, носещи много белези от битки върху муску-

лестите си хълбоци. Разседлаваш кобилата си, напълваш яслата ѝ с храна, след което се връщаш на палубата.

Докато се появяваш от трюма, те извиква глас и ти вдигаш уморени очи. Това е капитанът – водачът на наемниците, на когото се натъкна в Хана на Кръстосаните мечове.

– Добра среща, приятелю – извиква той и те плясва ентусиазирано по рамото. – Значи промени решението си! Дойде, за да се присъединиш към бандата ми от безстрашни бойци.

Преди да имаш възможността да отговориш, капитанът и хората му, повечето от които изглеждат значително пияни, със залитане се отправят на мисия в търсенето на най-важното – запасите от вино. Прекалено си уморен и изтощен, за да ги последваш. Мисълта за леглото в каютата и хубавия среднощен сън са всичко, което те интересува.

Обърни на 341.

83.

Старецът присвива мишите си очи и се втренчва в теб с предпазлив поглед.

– Това е легенда. Някои казват, че притежава огромна сила, други, че такава съществува само в умовете на онези, които жадуват да го притежават. Каквато и да е истината, Камъкът на знанието е изгубен от стотици години.

Усещаш, че старият фокусник не ти казва всичко, което знае за него.

Ако искаш да му разкриеш кой си и каква е целта на мисията ти, обърни на 119.

Ако предпочетеш да не казваш кой си, му пожелай лека нощ и мини на 239.

84.

Препараторът посочва към голяма бъчва в ъгъла на стаята, съдържаща вредна синя течност, която очевидно

е източникът на неприятната миризма.

– Специалният ми консервант – казва гордо. – Отне ми много години да усъвършенствам формулата, но експериментите ми вече приключиха. Всичко, от което се нуждая, е екземпляр, достоен за безсмъртието, за което тя ще се погрижи.

Гласът му започва да звучи слабо и далечно, сякаш пада дълбока, тъмна яма. Клепачите ти натежават и започва да ти става трудно да се концентрираш върху това, което казва. Изведнъж осъзнаваш, че си бил упоен – виното е съдържало мощен екстракт от бесилков храст, макар че не успя да го доловиш навреме. Бориш се да останеш буден, но това е битка, която не можеш да спечелиш, понеже врагът вече е в собствената ти кръв. Препараторът най-накрая откри достоен екземпляр за специалния му консервант – последния Кай господар на Сомерлунд.

Твоята мисия и живот свършват тук.

85.

Когато чуваш прищракването от спусъка на арбалета, се хвърляш на земята, за да избегнеш смъртоносния снаряд. Стрелата докосва леко скалпа ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и се забива в дървената колиба. Само след момент отново си на крака. Воинът захвърля празното си оръжие и възсяда коня си, за да последва останалите по моста.

Ако имаш Лък, мини на 178.

Ако нямаш, ще трябва да яхнеш коня и да ги последваш на 39.

86.

Прибираш кесията от ръката на крадеца и я връщаш в джоба на войника в безсъзнание. Много от ранените виждат какво правиш и от този момент ставаш герой в очите им. Използваш Магнакай дисциплината Изцеряване, за

да излекуваш много от раните им, което засилва тяхното уважение и преданост. Заклеват се да ти помогнат по какъвто начин могат.

Ако искаш да ги попиташ дали има начин да се промъкнеш в Текаро незабелязано, мини на 109.

Ако не искаш да ги питаш нищо и предпочиташ да си тръгнеш, обърни на 70.

87.

Градската стража се втурва да отмъсти за смъртта на сержанта си, но в бързината си оставят незащитена празнина между двете каруци. Бързо забелязваш тази възможност за бягство и пришпорваш коня си право срещу тичащите пазачи. Тези голобради млади мъже нямат никакви бойни умения – атаката им е тромава и недодялана. Пробиваш си път през тях за секунди и скоро ги оставяш далеч зад гърба си, докато галопираш по улицата зад каруците.

Обърни на 332.

88.

Бързото ти справяне с крадците ти е спечелило 5 Златни крони, които откриваш в джобовете на мъртвите, както и почтителните погледи на няколко капитани на наемници. Специално един е толкова впечатлен от бойната ти храброст, че се приближава до теб и предлага да те черпи пиене. Усещаш, че това е искрена проява на приятелство, без скрита заплаха, и ти с благодарност приемаш предложението му.

Обърни на 211.

89.

– Езмънд, ти стар разбойнико, покажи се, Сирилус е, твоят брат. Водя с мен някой, с когото искам да се запознаеш – извиква фокусникът и почуква по вратата с дъбовата си тояга.

Отговор няма. Той се усмихва и свива кокалестите си рамене, преди да извика:

– Събуди се, стари глупако, знам, че си вътре – но все още няма отговор.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 7.

Ако не притежаваш това умение, мини на 258.

90.

Възможно най-слабият звук те кара да погледнеш през рамо. Замръзваш от големия ужас, който те посреща. Огромно, движещо се тежко чудовище изпълва тунела, високо е над десет метра, с дебели, космати и извити крайници, а ръцете му завършват с осем пръста, имащи остри като бръснач нокти. Гибелни, чудовищни очи се подават от жълти цепки в лъскава глава, а дълга рептилска опашка удря зад него като камшик.

То напада, преди да успееш да реагираш, блъскайки те назад в пропастта. Странен и неприятен звук изпълва залата, когато чудовището задейства с нокти лост в стената, след което дъжд от жълта течност се изсипва от тавана. След като киселината прояжда наметалото ти и обгаря твоята кожа, последното нещо, което чуваш, е противният смях на дакомид.

Твоята мисия и живот свършват тук, в каналите на Текаро.

91.

Любопитството ти е привлечено от игра на карти, осъществяваща се в средата на залата. Шестима червендалести мъже залагат срещу крупие, което обръща картите. Бързо забелязваш, че тестето, което използва, е маркирано. Когато един от мъжете освобождава мястото си, ти сядаш на него. Първото раздаване е безплатно – няма нужда да поставяш залог.

Излишно е да се споменава, че знаейки как играта е нагласена, печелиш първия кръг, а след това и още няколко. Посочи число от таблицата и прибави 5 към него. Сборът

е равен на Златните крони, които печелиш, преди раздаващия картите да заподозре, че нещо не е наред и да прекрати играта.

Сега, след като отново имаш някакво злато в кесията си, ако желаеш, може да се приближиш към бара и да попиташ за стая за пренощуване на 232.

Ако искаш да седнеш и да си поръчаш храна, направи го на 172.

92.

Мъжът изкрещява бойния си вик и замахва с остро наточените си къси закривени саби.

Делдениан Речния пират: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Ако искаш да избягаш от битката по всяко време, мини на 286.

Ако победиш и битката трае 3 или по-малко рунда, отиди на 77.

Ако битката трае повече от 3 рунда, продължи на 215.

93.

Сграбчвайки рамото на мъжа, ти го разтрисаш, опитвайки се да го събудиш от пиянския му сън, но той се накланя и се свлича на пода. Гърбът на ризата му е покрит с огромно кърваво петно, разширяващо се от дръжката на камата, която е забита дълбоко в гръбнака му. Докато се ужасяваш от жестокостта, чуваш тих зов за помощ. Това е Сирилус – намира се в беда.

Обърни на 317.

94.

Разкъсвайки завесата, нахлуваш в малка стая, пълна с шкафове за съхраняване и работни маси. Оглеждаш пристройката на работилницата, но от мъжа няма и следа, изчезнал е.

Ако владееш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването или Предсказване, обърни на 208.

Ако не притежаваш никое от тези умения, премини на 37.

95.

Противният звук от гладнишкия вик на създанието смразява кръвта ти. На едва няколко метра е, когато пускаш Стрелата си.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с лък, добави 3 към него.

Ако сборът ти е 0–3, мини на 155.

Ако е 4–12, обърни на 12.

96.

Час след залеза пристигаш пред портите на Амори. Под дебелата сянка на наблюдателната си кула се бориш с умората си и чакаш вратите да се отворят със скърцане. Войник, носещ метална ризница в черно и златно, прави няколко крачки напред и пожелава да види твоя Пропуск.

Ако притежаваш Пропуск, мини на 49.

Ако нямаш този Специален предмет, обърни на 221.

97.

Нападението от засада е толкова внезапно и неочаквано, че само късметът може да те спаси сега. Посочи число от таблицата.

Ако избраното число е 0–3, мини на 174.

Ако числото е 4–6, обърни на 313.

Ако числото е 7–9, отиди на 57.

98.

Миризмата на прах и ръждясал метал долита в лицето ти, когато влизаш в претрупания оръжеен магазин. Всякакво въоръжение е скупчено на рафтовете, стигащи до тавана. Цените им са написани с тебешир на кръгла плоча, висяща на тезгяха.

Дълги мечове – 7 Златни крони

Ками – 2 Златни крони

Къси мечове – 3 Златни крони

Бойни чукове – 6 Златни крони
Копия – 5 Златни крони
Боздугани – 4 Златни крони
Брадви – 3 Златни крони
Лъкове – 7 Златни крони
Тояги – 3 Златни крони
Мечове – 4 Златни крони
Стрели – 2 за 1 Златна крона

Може да купиш всеки от горните предмети, ако имаш достатъчно пари да го направиш. Собственикът на магазина ще купи твое оръжие за 1 Златна крона по-малко от цените, обявени на плочата (4 Стрели за 1 Златна крона). Направи съответните промени в дневника, преди да си тръгнеш.

Обърни на 275.

99.

Усещаш сковаващ ужас, а след това и влажната топлина на кръвта, започваща да напоява туниката ти. Бориш се за въздух, но силата ти е изсмукана от ужасните рани, причинени от върховете на копията. Губиш съзнание от загубата на кръв и падаш на земята, без да усетиш острието на меча, насочено, за да отнеме живота ти.

Твоето приключение и живот стигат до ранен и трагичен край тук.

100.

Вече е късен следобед, когато за пръв път зърваш отнемащия дъха Варета. Построен върху голямо плато, този град се издига там от незапомнени времена. Стените и сградите са необятни, построени от кървавочервени камъни, и са изпълнени с разнообразно величие. Огромни каменни дракони се вият около бойните кули, опашките им са се вплели в постройките на стражите и порталите на външната стена, а спирали от дим се издигат от устите на гаргойли със страшни лица, които са застанали приведени като шпиони по върховете на покривите и кулите, издигащи се в небето.

Древният град Варета

Слънцето е вече залязло, когато стигаш до източната порта. Стражите с червени наметала не ти създават неприятности и ти закрачваш по широките улици на този великолепен град, за да се озовеш накрая на четириъгълен вътрешен двор.

Ако искаш да тръгнеш на север по Пътя за Хелин, обърни на 79.

Ако искаш да тръгнеш на запад по Курса на далматинците, премини на 135.

Ако искаш да тръгнеш на юг по Улицата на флейтите, мини на 147.

Ако решиш да тръгнеш на изток, надолу по улицата, на която в момента се намираш, направи го на 238.

101.

Правиш ласо в края на въжето и го спускаш внимателно през дупката в пода. Ако успееш да прекараш примката през главата на чука, тя би трябвало да се затегне, докато издърпваш въжето и изваждаш бойния чук.

Посочи число от таблицата. Ако притежаваш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибави 3 към него.

Ако сборът ти е 0–4, мини на 348.

Ако е 5 или повече, обърни на 207.

102.

Нощта пада по времето, когато достигаш речния град Сорен и небето е ясно и пълно със звезди, блещукащи със студено величие. Яздиш по главната улица в посока към кея, където множество морски кораби са закотвени на градския док. Сигналните им фенери, блещукащи в червено и зелено по върховете на мачтите, се отразяват в студените мрачни води на река Сторн.

Дъска, намираща се близо до подвижното мостче, върху голяма транспортна каравела, хваща окото ти. Върху нея с тебешир са изписани цените за пътуване до три дести-

нации.

Луйен – 10 златни крони

Рем – 15 златни крони

Юла – 20 златни крони

Четвърта дестинация – Текаро – е задраскана и до нея е написано: „Отменена заради война“.

Ако искаш да купиш билет до една от дестинациите, обърни на 10.

Ако не искаш да купиш билет или не можеш да си го позволиш, продължи на 68.

103.

За съжаление, резултатът ти е прекалено нисък, за да се класираш за следващия кръг на състезанието и биваш учтиво помолен да напуснеш полето. Ако си използвал лък назаем, трябва да го върнеш в шатрата, преди да се отправиш към Сирилус.

Обърни на 33.

104.

Мислите ти се връщат към мисията и предсмъртните думи на Сирилус. Мъжът, с когото искаше да те срещне, живее на Месинговата улица, но в град с размерите на Варета би могло да ти отнеме дни, докато я откриеш. Решаваш да се опиташ да разбереш къде се намира от някого в таверната и се оглеждаш в огромното помещение в търсене на възможен източник на тази информация.

Ако искаш да се приближиш до търговеца, седящ сам на близка маса, обърни на 240.

Ако искаш да попиташ изглеждащия изискано мъж, намиращ се на бара, мини на 53.

Ако искаш да попиташ ханджията, направи го на 312.

105.

Няколко метра по-надолу по улицата се намира Източната порта, през която влизаш в града. От постройката до

нея се разклоняват две улици – една на север и една на юг.

Ако искаш да тръгнеш на север, мини на 79.

Ако искаш да тръгнеш на юг, отиди на 147.

106.

С много болка се измъкваш изпод мъртвото чудовище. Няколко от ребрата ти са пукнати, а отзад на главата имаш неприятна дълбока рана, но поне все още си жив.

Клатушкайки се, изкачваш стълбите и се връщаш в параклиса, където пълниш стъклената си стомна с Таунорска вода (лечебната минерална вода ще възстанови 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Може да я изпиеш сега или да поставиш стомната в Раницата за по-късна употреба. В такъв случай я запиши в дневника като предмет от Раницата.

Ако искаш да претърсиш параклиса, мини на 24.

Ако решиш да се върнеш при Сирилус, отиди на 338.

107.

Капакът е тежък и плътен, но с времето под натиска се е пропукал и разхлабил. Сантиметър по сантиметър го отваряш все повече, за да разкрие накрая градския площад, застлан с обли камъни. Отвъд площада, право напред, се намира катедралата на Текаро. Понеже той гъмжи от стража, си принуден бързо да затвориш капака, за да не бъдеш забелязан.

Преценяваш, че катедралата се намира източно оттук, на приблизително двеста метра. Докато пресмяташ крачките и продължаваш по тунела, се молиш каналът да ти осигури достъп до крипта.

Обърни на 120.

108.

Приготвяш се да се защитиш от внезапна атака, докато се стараеш да правиш впечатление, че си свалил гарда си. Следва дълга пауза, преди водачът да ти обърне гръб и да

заговори на последователите си с висок, самодоволен глас:

– Станете свидетели на силата на Вашна, братя мои, духът му е жив. Дори този невеж и недостоен чужденец признава присъствието му.

Печално ридание се надига от процесия във възхвала на техния лидер. Докато противното песнопение достига трескавата си кулминация, ти се промъкваш в сенките на една пътечка и яхваш коня си надалеч от злокобните богомолци.

Обърни на 332.

109.

Някои от хората се смеят и те гледат сякаш си луд, но един от тях те извиква при него и ти подава кожена тръба.

– Това е Карта на Текаро – прошепва ти с болка. – Аз... аз не знам как да влезеш в града, но ако откриеш начин, тази карта би ти била от полза.

Благодариш на ранения и напускаш шатрата. Освен ако вече не притежаваш такава, може да задържиш картата. Запиши я в дневника като предмет от Раницата.

Обърни на 70.

110.

– Никой н' минаа тук – казва тя с високопланински акцент. – Пътеката стиа до врха на Бийкон, докат' веч' няа поече.

Усещаш, че старицата казва истината – ездачите не са минали оттук и пътеката не води никъде – това е задънена улица.

Обърни на 330.

111.

Жълта копринена кесия, която виси от колана на пирата, привлича погледа ти. Отрязваш я и откриваш, че съдържа

няколко Отвари от лаумспур, билка с всеизвестни лечебни способности. В кесията има достатъчно от нея, за да възстанови 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Може да глътнеш лаумспура сега или да го складираш в Раницата за по-късно.

Обърни на 77.

112.

Съществото се разтреперва, а ръцете му потръпват, дращейки във въздуха. Докато умира, тялото му се помръдва в няколко последни конвулсии. Поглеждаш надолу към отвратителния труп, но бързо отместваш поглед, когато забелязваш, че козината му гъмжи от пълзящи паразити. Инстинктивно са разбрали, че старият им домакин е мъртъв и напускат тялото в търсене на ново.

Забързваш се към олтара, където напълваш стъклената си стомна с Таунорска вода (лечебната минерална вода ще ти възстанови 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Може да изпиеш водата сега или да поставиш стъклената стомна в Раницата за по-късна употреба. Ако я задържиш, отбележи водата в дневника като предмет от Раницата.

Ако искаш да претърсиш останалата част от параклиса, направи го на 24.

Ако решиш да се върнеш при Сирилус, отиди на 338.

113.

Това не е правилният отговор. Илюзионистът обяви, че поне едно от децата лъже и ако едно го прави, тогава другото не може да казва истината. Правилният отговор е, че и двете са излъгали, така че, за съжаление, ти изгуби заложените пари.

Заличи заложените на гатанката Златни крони от дневника, преди да се приближиш до бара и да попиташ за стая за пренощуване.

Обърни на 253.

114.

Заглушаваш тихите заплахи на крадеца, забивайки стиснатия си юмрук в гърлото му, а в същото време грабваш туниката му с другата си ръка. Той се опитва да извика, но ларинксът му е смазан от удара ти. Започва да бълбука жалостно, докато го завърташ, за да се предпазиш, докато съучастникът му напада с камата си. Тя се забива дълбоко в сърцето на крадеца и докато той се свлича на колене, изваждаш собственото си оръжие и нападаш потресения му убиец. Заради изненадващата ти атака може да добавиш 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първия боен рунд.

Крадец: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш битката, обърни на 88.

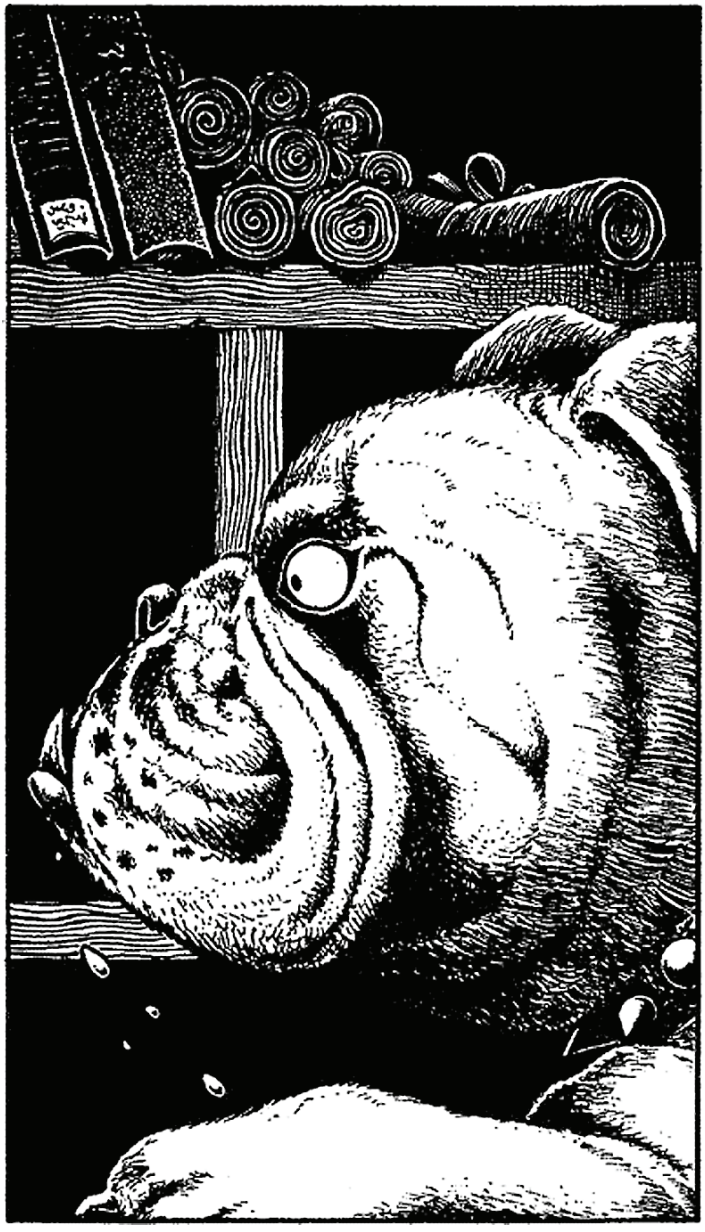
115.

Потресеният пазач се хвърля настрани, когато пришпорваш коня си право срещу него. Откриваш, че портите на къщата на стражата с арка се отварят към павиран площад, но единственият изход е блокиран от каруца и търговска каравана. Дузина градски стражи, облечени със зелено-черни туники, проверяват товара им. Когато изникваш от сенките, те те виждат и извикват в унисон:

– Нарушител! Нарушител!

Ако насочиш коня си към тях и се приготвиш за битка, обърни на 248.

Ако искаш да се опиташ да прескочиш каруците и да избягаш в сенките на извиващата се пред теб улица, мини на 72.



– Време за вечеря, Горгашър! – извиква весело клоонът

116.

Изведнъж вратата се отваря с трясък и вътре с големи скокове нахлува изгладняла бойна хрътка.

– Време е за вечеря, Горгашър! – извиква клоонът весело, докато олигавената хрътка се хвърля към гърлото ти.

Изгладняла бойна хрътка: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Може да избягаш от битката само по време на първия рунд, като избягаш от стаята, измъквайки се надолу по стъпалата към улицата.

Ако искаш да избягаш, мини на 105.

Ако спечелиш боя, обърни на 193.

117.

Използвайки своята Магнакай дисциплина, проучваш пътеката, водеща към хълмовете, и главния път за следи. За твоя изненада откриваш, че нито един от маршрутите не е използван от ездачите през последните три часа. Това може да означава само едно нещо – те се крият някъде в селото.

Ако искаш да яздиш обратно до селището, обърни на 52.

Ако искаш да се скриеш сред дърветата и да изчакаш ездачите сами да се появят, премини на 74.

118.

Спиш звучно и се събуждаш час след изгрева с прочистено съзнание и нетърпелив да продължиш с ездата. Сутрешните новини от Юга са, че главният планински път до Рем е непроходим – лавина е унищожила всички пътеки по пътя близо до планина Навалин и ще изминат много седмици, преди отломките да бъдат почистени, а пътят възстановен. Това те оставя само с един избор – трябва да поемеш по долинния път през Амори и гората Юла.

Събираш си екипировката и потегляш, без да се бавиш.

Ако искаш да достигнеш Амори преди залез, ще трябва да яздиш с голяма скорост и без почивка.

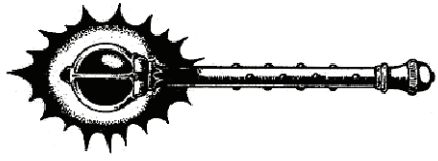
Обърни на 96.

119.

Очите на Сирилус се отварят с такава изненада, че може да видиш учудените му очни белтъци около мишо-кафявите му зеници.

– Самотния вълк – прошепва, сякаш не може да повярва. – Трябваше да се досетя. Покорни извинения, господарю. Помислих си, че издирваш Камъка на знанието по не толкова благородни причини.

Сирилус разказва надълго легендата за Камъка на знанието. Научаваш, че той останал във Варета след търсенето на Слънчев орел, където бил вграден в трона на Лирис, в Кулата на краля. Преди стотици години, по време на войната за Камъка на знанието, той бил откраднат от салонески принц на име Каскор. Той поставил камъка върху златен скиптър и го използвал в битки, за да насърчава своите фанатични последователи и да сразява враговете си. Вярвал, че го е направил неуязвим, но това не било така – бил убит на своя кралски шлеп, по време на битка при Рем и камъкът бил изгубен, когато златният скиптър бил изпуснат от ръката му в дълбините на река Сторн. Имало много слухове, че скиптърът бил намерен, но те винаги се оказвали неверни или просто фантазьорски. Говорило се, че който придобие Камъка на знанието, бил законният владетел на Сторнлендс. Само поради тази причина бил често издирван от зли или безскрупулни военачалници, много се включили в търсенето, но без успех.



Сирилус не знае къде е камъкът, но познава човек във Варета, който твърдял, че знае точното му местонахождение.

– Нека яздя с теб до Варета, в замяна на тази привилегия ще те заведа при този човек.

Основните ти Кай инстинкти ти подсказват, че предложението му е искрено. Кимаш в знак на съгласие и се разбирате да се срещнете в двора на таверната на разсъмване.

Обърни на 5.

120.

След по-малко от петдесет метра в канала, друг проход се присъединява в главния поток отляво.

Ако искаш да изследваш главния проход, можеш да обърнеш на 339.

Ако искаш да продължиш по главното течение, направи го на 140.

121.

Магазинът е пълен с пленителна колекция от препарирани същества, всички изглеждат като живи и са изложени в реалистична обстановка. Двуглав вълк пази входа на пещера, бакнар лежи върху заснежен риф, а пустинно ганти пие от скулптурен оазис от пясъчник и дърво Тоа.

Разглеждаш красиво представената глава на итикар, когато чуваш мек, културен глас зад себе си.

– Добър вечер, господине. Добре дошли в учреждението ми.

Висок, аристократичен мъж, облечен в пищно украсена роба, пристъпва напред и се покланя. Очевидно е впечатлен от интереса ти към работата му и предлага да те поведе на кратка обиколка в магазина му.

Ако искаш да видиш още от забележителното място за препариране, обърни на 345.

Ако искаш да отклониш щедрото предложение и да напуснеш магазина, премини на 149.

122.

Сетивата ти те предупреждават, че зад стената на замъка има стръмен склон. Ако беше избягал в тази посока, вероятно щеше да се насочиш към гибелта си.

Ако искаш да пренебрегнеш инстинктите си и да се изкатериш през дупката в стената на замъка, мини на 217.

Ако искаш да се затичаш надолу по стъпалата към желязната порта, направи го на 169.

123.

Шепа плодове от Алетер струват 3 Златни крони. Ако ги изядеш преди битка, ще увеличат твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 по време на боя. Може да купиш до 3 шепи плодове от Алетер. Всяка се брои за един предмет в Раницата, но не може да погълнеш повече от една шепа преди битка.

Когато приключиш с пазаруването, яхваш отново коня си и напускаш селото.

Обърни на 100.

124.

Градът се задушава от хора – наемници от севера и запада, търговци на оръжие от изток и дрипави бежанци от разкъсвания от войни юг. Капитанът нарежда на хората си да пренощуват на „Казонара„, забранявайки им да слизат на брега, понеже принц Балон от Риома и наемните му рицари лагеруват зад градската стена. Жестока и отдавнашна вражда съществува между двете компании и капитанът мъдро иска да избегне всякакви конфронтации.

Според слуховете някои от най-могъщите принцове от Сторнлендс са се събрали в Рем, за да обсъдят победата над словиянците. Капитанът обаче вярва, че е по-вероятно бароните разбойници да заговорничат помежду си, за да откраднат богатствата на Текаро за себе си.

Отплавате при първи лъчи, вземайки си довиждане със

стройните кули близнаци на ремската цитадела, хвърляща сянка върху градския кей. Сторн тече на юг през лозови полета, аранжирани в безкрайни редици, като вълните на зелено море. Времето е топло и ти прекарваш деня на палубата, наблюдавайки движението на бежанци, запътили се на север по главния път, и странните гигантски жаби, слотите, които дърпат речните кораби и шлепове нагоре по течението.

Вече е късен следобед, когато забелязвате град Юла в далечината. Оседлаваш коня и нарамваш екипировката си, докато „Казонара„ се настанява в дървения пристан на града.

Ако си купил билет за речната лодка в Сорен, мини на 59.

Ако нямаш билет за речната лодка, продължи на 290.

125.

Войниците лочат ейл и се отдават на спомените за техните походи с диво преувеличаване. Те са нагли и шумни, но бързо настъпва неловко мълчание, когато виждат как се приближаваш. Забелязваш как ръцете им вече не държат халбите с бира, а са поставени на дръжките на тежките мечове.

Ако решиш да предложиш да ги почерпиш питие, направи го на 30.

Ако поискаш разрешение да се присъединиш към тях, премини на 260.

Ако избереш да ги игнорираш и предпочетеш да седнеш някъде другаде и да си поръчаш храна, продължи на 172.

126.

Стрели се носят над реката, когато капитанът строява дружината при моста Текаро. Изгорелите обсадни кораби и телата на мъртви войници лежат струпани на купчини пред очуканата градска порта. Подсилената постройка до нея е изпълнена със стрелци и залязващото слънце проблясва върху казаните с врящо масло, а разтопено олово покрива върховете на бойните кули.

– Атака! – изкрещява капитанът и изведнъж биваш пометен и разнасян по моста от обезумялата вълна конници.

На тридесет метра от портата стрелците откриват огън. Посочи число от таблицата.

Ако посоченото число е 0–3, мини на 244.

Ако посоченото число е 4–6, отиди на 29.

Ако посоченото число е 7–9, продължи на 150.

127.

Вратата се затваря зад теб с прищракване. Очите ти се нуждаят от няколко секунди, за да започнат постепенно да свикват със слабо осветената обстановка, но стаята се оказва преддверие към по-голяма зала. Следвайки слабите звуци от гласове, минаваш по коридор през една арка и навлизаш в главния салон. Около кръгла маса от блещукаща стомана се е събрала група от възрастни мъже, които са се съсредоточили в четенето на книги, звездни диаграми и карти и са погълнати от дискусията си. Кълба от синьо-бял огън висят неподвижно във въздуха над тях, за да осветяват работата им. Старите мъже не те забелязват, докато не се приближаваш до стоманената им маса. Реакцията им на твоето появяване е удивителна – изглеждат така, сякаш са видели призрак. Следва скимтене от шок и тревожни физиономии – около вежди им избива пот. Гледката е прекалено много за един старец, който загубва съзнание и припада върху книгите и картите. Само един от тях остава спокоен и хладнокръвен.

Ако някога си посещавал колиба на Пътя на конниците в предишно приключение на Самотния вълк, обърни на 233.

Ако никога не си бил на това място, премини на 6.

Възрастните мъже са се съсредоточили върху своите книги и звездни диаграми

128.

Кръвта се блъска в ушите ти, когато чуваш приближаващия яусхат да шляпа в дълбоката до колене тиня на пода на прохода. Грозен смях ехти от всички страни, създавайки ужасяващо кресчендо. Изведнъж осъзнаваш ужасната истина – всъщност има два яусхата. Несъзнателно си влязъл в леговището им и те са те хванали в капан. Биеш се свирепо, но в тъмната и зловонна бърлога на яусхатите създанията те надвиват и разкъсват на парчета.

Твоята мисия и живот свършват тук.

129.

Изведнъж целият ад се стоварва на земята. Камбани за тревога бият, груби гласове викат и крещят, а ботуши скърцат върху камъните. Група войници те обкръжава, лицата им са изкривени и чудовищни в блясъка на горящите им факли. Сетивата ти са притъпени от умора, а ти биваш свлечен от седлото и обезоръжен, преди да имаш възможност да реагираш. Студени железни вериги са увити здраво около ръцете и тялото ти, а ти си грубо блъснат в сивата каменна тъмница. Вълни от ужас те връхлитат, когато за кратко зърваш афиш върху стената на килията. Виждаш собственото си лице, а под него е написано: „Смъртна присъда – по заповед на лорд Роарк, благородник от Амори„.

В рамките на час главата ти се намира върху пъна на екзекутора. Когато острото като бръснач острие на секирата за две ръце профучава през врата ти, последният звук, който чуваш, е злобният и отмъстителен смях на младото лордче.

Твоят живот и приключение свършват тук.

130.

Когато разбират кой си, подозрението им изчезва и бива заменено от уважение – изглежда, че репутацията ти

се е разпростряла далеч отвъд границите на северния ти дом. С пламенност тримата мъже ти предлагат да седнеш и поръчват още ейл за своя сметка. Видно са поласкани от компанията ти и настояват да узнаят за подвизите ти. Опитваш се да отговаряш на обстрела им от въпроси с учтиво внимание, внимавайки да не разкриеш истинската цел на мисията си. Обаче въпреки невъзпитаните им и груби маниери усещаш, че са искрено и приятелски настроени.

Обърни на 230.

131.

Острото ти зрение ти позволява да забележиш редица от тъмни форми пред кораба. Това са дървени трупи, привързани едни към други – гик, намиращ се точно на пътя на речната лодка. Веднага преценяваш опасността и се втурваш към капитанския мостик, за да предупредиш кормчията.

– Внимавай! В реката има гик!

Отчаяно той започва да върти щурвала на кораба, но е прекалено късно да се избегне сблъсъка. Стържещият шум от изкривен метал и разцепващо се дърво раздира тишината, докато „Казонара„ се залюлява странично към привързаните трупи. Ти събираш сили и се хващаш здраво, докато корабът се накланя и клати напред-назад.

Обърни на 224.

132.

Разпознаваш дребния мъж със сплескано лице – той беше арбитърът на турнира по стрелба. Пита какво те тревожи и ти му обясняваш затрудненото си положение.

– Сигурен съм, че можем да намерим решение на проблема ти – казва той, очевидно наслаждавайки се на мисълта да извлече полза от нещастието ти.

Ще приеме или 2 Специални предмета, или 20 Златни крони в замяна на коня си.

Ако се съгласиш с предложението му, обърни на 212.

Ако не можеш или не искаш да го приемеш, мини на 176.

133.

– Виждаш пред себе си „Адската дупка“ – казва огронецът. – Когато обсадата започна, принц Юевин изпрати десет човека там, за да разберат накъде води. Когато те не се върнаха, прати десет огрони. Не съм видял никой от тях оттогава!

Друг огрон, който разцепва цепеница с голи ръце, дочува разговора ви.

– Чували сме гласове в „Адската дупка“ посред нощ – казва той потайно. – Ужасни звуци.

Той прокарва дебел пръст по синьо-черното си гърло, преди да се върне към работата.

Ако искаш да попиташ огроните дали може да използваш някой от понтоните им, за да стигнеш до „Адската дупка“, мини на 179.

Ако предпочетеш да доплуваш дотам, продължи на 171.

134.

Отвъд долината Таунор главният път криволичи и се издига по гористи склонове, често гмуркайки се в тесни долини, където искрящи, пълни с пъстърва потоци проправят пътя си на юг към Куарл. Пеперуди се събират на рояци над сладко миришещи цветя, обграждащи пътя, а постоянното чуруликане на птиците добавя усещане за спокойствие в красивата околност.

– Приятно ми е да знам, че все още има част от Лирис, където войната и смъртта са непознати гости – казва Сирилус, пушейки от дълга глинена лула. – Уви, в днешно време такъв мир е рядкост.

Шосето минава покрай руини на манастир, след което се спуска стръмно към дървени колиби, струпани в полукръг близо до каменен мост. Висока порта с две огромни каменни кули отстрани контролира достъпа до моста.

– Портала Денка – казва Сирилус. – Таксата е 3 Златни крони, за да прекосиш моста, освен ако, разбира се, пазителят не ти е брат – той намига хитро и се усмихва. – Това може да отнеме известно време, не съм виждал брат си Езмънд повече от месец, а той ще настоява да чуе всички последни клюки от Куарлен, преди да ни пусне.

Сирилус посочва двете колиби, където дървени знаци, изрязани във формите на бирена халба и самун хляб, висят над вратите.

– Най-добрите бира и хляб в целия Лирис. Спомени името ми и ще се отнесат с теб като с цар.

Чувстваш се гладен и жаден след дългото яздене и изгледът за безплатно ядене и пиене е много изкушаващ.

Ако искаш да влезеш в колибата с бира, мини на 185.

Ако искаш да влезеш в колибата с хляб, отиди на 287.

Ако решиш да останеш със Сирилус и да се приближиш до портала Денка, обърни на 89.

135.

Яздиш между редици от издълбани каменни идоли, чиито усти държат блещукащи факли, които осветяват широкия булевард. Наемници от всякакви раси и националности са изпълнили улицата, говорейки, хвалейки се или просто дремейки в сенките. В края на улицата стигаш до разклонение, на което жена в мръсни дрехи е седнала с плачещо бебе в ръце. Когато преминаваш, тя протяга мръсна ръка и моли за Златни крони, за да нахрани гладното бебе.

Ако искаш да спреш и дадеш на бедната жена някакви Златни крони, направи го на 333.

Ако искаш да я игнорираш и продължиш по улицата, премини на 279.

136.

Твоето умение те прави чувствителен към слабия аромат на бесилковия храст. В Сомерлунд е известен като „спящ зъб“, понеже от отчупените му бодли се прави много мощно сънотворно. Осъзнаваш, че поради неизвестни за теб причини, този човек иска да изпаднеш в безсъзнание.

Ако искаш да извадиш оръжието си и да го атакуваш, обърни на 66.

Ако искаш да оставиш чашата и да се махнеш от работилницата за препариране, мини на 279.

137.

Селска каруца и търговски керван, носещи емблемата на Касиорн – дърво Тоа, чакат пред градската порта. Спираш коня си и зачакваш на опашката, докато голямата врата от ръждясало до червено желязо започва да се отваря бавно със скърцане. Появява се пазач, който прави знак на каруцата и кервана да влязат, но навежда заплашително копието си, когато се приготвяш да ги последваш.

– Таксата за влизане в града е 3 Златни крони, чужденецо. Плати или си върви обратно.

Ако желаеш да платиш таксата, дай на пазача 3 Златни крони и обърни на 332.

Ако не искаш да платиш и искаш да се опиташ да галопираш покрай него, направи го на 115.

138.

Много скоро вратите на странноприемницата се затръшват и ти се озоваваш лице в лице с патрула на градската стража. Всяка нощ е рутина да чакат на улицата пияници и изхвърлени от Хана на Кръстосаните мечове. Едрите стражи те грабват за раменете и се опитват да ти отнемат вещите, преди да те хвърлят в чакащата кола. Инстинктивно се бориш, за да се освободиш, но стражите

приемат това като заплаха. Те изваждат мечовете си и те нападат. Не може да избегнеш битката и трябва да се биеш с градската стража до смърт.

Градска стража на Варета: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако спечелиш боя, продължи на 34.

139.

Откъртваш забралото от шлема на мъртвия воин, очаквайки да видиш грубите черти на бандит или разбойник. Идва ти като шок да откриеш студените и празни очи на взираща се в теб умряла жена. Формата на тялото ѝ е скрита от плътни плочи на доспех, а ред от тръстикови пръчки на мястото за устата на шлема ефикасно е замаскирал гласа ѝ.

Откриваш някои следи, за да я идентифицираш – Брадва, Кесия, съдържаща 11 Златни крони, Кама и Сребърна брошка са всичките ѝ принадлежности – наемните убийци пътуват нощем. Разглеждаш внимателно Сребърната брошка и решаваш да я задържиш (маркирай я като Специален предмет в дневника). Има нещо смътно познато в лицето ѝ, което не може да си спомниш. Изведнъж мислите ти се връщат към обеда на спътника ти – животът му е в опасност. Яхваш коня си, без повече да се бавиш, и галопираш в преследване през моста Денка.

Обърни на 39.

140.

Продължаваш прилежно, броейки стъпките, които правиш в канала, докато не достигаш тесен свод на малко над

150 метра от последното разклонение. Желязна стълба, чиито стъпала са покрити с ръжда, се издига от водата до извита каменна врата. Зад нея каналът продължава да тече в мрака.

Ако искаш да се изкачиш по стълбата и да разгледаш извитата врата, мини на 259.

Ако искаш да продължиш по коридора, направи го на 339.

141.

Сирилус предлага да остане и да се грижи за конете, докато ти вземеш участие в състезанието. Казва, че стрелбата с лък не му е интересна, но ти предполагаш, че това е просто извинение, за да направи следобедна дрямка. Подаваш му юздите на коня си и бързаш да се наредиш на опашката от мъже, чакащи да влязат в състезателното поле.

Събитието ти напомня на сомерлундско селско шествие, а жонгльорите, танцьорите и многобройните допълнителни атракции допринасят още повече за празничния дух. Най-накрая стигаш до портата, където бодра възрастна дама събира входната такса от 2 Златни крони. Подаваш парите (запомни да ги отбележиш в дневника) и влизаш в голяма шатра, където другите участници подготвят лъковете си.

Ако имаш лък, обърни на 340.

Ако нямаш лък, премини на 18.

142.

Острието изсвирва към гърдите ти. Хвърляш се на палубата – но достатъчно бързи ли са реакциите ти, за да те спасят от това смъртоносно острие?

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка или Предсказване, извади 2 от посоченото число. Ако притежаваш Щит, извади 3 от него.

Ако крайното число е 4 или по-малко, отиди на 184.

Ако е 5 или повече, мини на 51.

143.

Яздил си по-малко от километър, когато настилката на шосето се променя от паваж на гладка земя. Няма пресни следи в нея, така че ездачите не може да са напуснали селото по този път.

Ако искаш да яздиш обратно до селото, мини на 52.

Ако искаш да се скриеш сред дърветата около пътя, за да изчакаш да видиш дали ездачите ще се появят, отиди на 196.

Ако искаш да се върнеш при кръстопътя и да поемеш по хълмистия път, продължи на 241.

144.

Общата спалня е дълга, тясна зала с нисък таван в задната част на таверната. Пълна е с хъркащи наемници и миризма на застояла пот. Избираш си сламено легло до прозорец, изправяйки се храбро срещу студеното течение, шибащо през разбитото стъкло. То поне отнася нечистия въздух.

По средата на нощта биваш събуден от ярка светлина. Падаща звезда, подобно на слънчево сияние, описва арка над града, пръскайки дъга от цветове над сивата спалня.

Гледаш как звездата бавно изчезва, преди отново да си върнеш така нужния сън. Струва ти се, че сякаш само си затворил очите си, когато шумният и отвратителен метален звук на звънеца на таверната изпълва ушите ти.

– Сички да се събудят, сички да се събудят! Настъпва нов ден, мои смели младежи!

На гласа на тавернаджията се отвръща с пъшкане на

стотина войници със замъглени очи, докато те се измъкват от леглата с кашляне и хриптене.

Ти се обличаш, събираш екипировката си и взимаш коня си от конюшнята. Откриваш обаче, че ти липсва предмет от раницата чак когато започваш да разучаваш пътя до Месинговата улица – бил е откраднат през нощта. Изтрий един предмет от Раницата по твой избор, преди да потеглиш.

Обърни на 300.

145.

Оцелелите се оттеглят в мрака, оставяйки водача си и половината от тях да лежат мъртви в краката ти. Навеждайки се от седлото, грабваш кесия, висяща на колана на мъртвия предводител. Съдържа 12 Златни крони и Рубинен пръстен. Може да задържиш кроните и пръстена. Ако го направиш, го маркирай в дневника като Специален предмет, носен в джоба.

Чуваш скърцането на ботуши върху камъни, докато група войници маршируват тежко по улицата, идваща откъм реката, движейки се с презрение сред тълпата от хора, събрала се да гледа. Прибирайки в ножницата намазаното си с кръв оръжие, дръпваш юздите на коня си, за да поеме по затъмнената улица.

Обърни на 289.

146.

До пладне хълмовете се намират далеч зад теб и ти съзираш за първи път покрития със сняг Ценер. На юг, свил гнездо в подножието на тази оланинска верига, се намира Амори. Уморен си от язденето, но знаеш, че не трябва да изоставаш, ако искаш да стигнеш града преди свечеряване. Стигаш до кръстопът, където каменен пътепоказател сочи в две посоки – северозападно към Сорен и на юг към Амори. И двата града се намират на точно 25 километра оттук. Гладен си и трябва да направиш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако искаш да продължиш да яздиш към Амори, мини на 96.

Ако решиш да смениш посоката и се насочиш към Сорен, обърни на 247.

147.

Улицата е тясна и препълнена с всякакви бойци – наемници от Юга, дошли във Варета, за да бъдат наети. Те изпълват тесните алеи, разклоняващи се от главната улица, и във въздуха се носят шумните им шеги. Уханието на храна се смесва с миризмата на пот и кожа и блещукащите фенери се поклащат от хладния нощен бриз. Никой не ти обръща внимание и ти следваш лъкатушещите паважи без никакви препятствия, докато не стигаш до великолепна каркасно-панелна сграда. Огромни прозорци с арки излагат на показ хващащ окото асортимент от същества в различни форми и размери, препарирани или поставени върху дървени плакети. Над вратата се чете надпис:

ЧАНДА – ПРЕПАРАТОР

Ако искаш да слезеш от коня и влезеш в очарователния магазин, обърни на 121.

Ако искаш да продължиш по извиващата се улица, премини на 279.

148.

– Ако няма да платиш с лъка, тогава може би притежаваш друга ценност, която да ме убеди да се разделя с коня си? – казва той заядливо.

Атлан ще приеме или в Специални предмети, или 20 Златни крони за коня си.

Ако се съгласиш с предложението, мини на 212.

Ако не можеш или не желаеш, обърни на 176.

149.

– Мога ли да ти предложа нещо за освежаване, преди да тръгнеш? От праха по туниката ти съдя, че идваш отдалеч.

Мъжът поднася сребърен поднос, върху който стои инкрустирана с рубини кана и два кристални бокала. Той ги напълва с вино и ти предлага единия.

Ако искаш да приемеш щедрото предложение, мини на 228.

Ако искаш да отклониш предложението му и да напуснеш работилницата за препариране, направи го на 279.

150.

Конят ти е улучен и ранен смъртоносно. Той се препъва и в навалицата от коне и крещящи хора биваш блъснат настрана и захвърлен над каменния парапет на моста. Падаш във водата с главата надолу и мощното течение на река Куарл те отнася надалеч.

Обърни на 306.

151.

Тясната улица започва стръмното си спускане към кейовете и огромните складове по протежението на река Куарл. Слънцето вече е под хоризонта и фенерите в извитите алеи и мрачни пасажи са запалени. От отворените пивници ослепителните червени огньове оцветяват мазния черен паваж.

Яздил си едва минута, когато улицата пред теб бива блокирана от шествие на хора, напредващи нагоре по хълма в твоя посока. Облечени са в червени мантии с черни качулки и носят огромни алени свещи, които трептят от хладния вечерен бриз.

Водачът им е висок мъж със строги сиви очи. Той те фиксира с погледа си и бавно вдига ръцете си.

– Вярващ ли си, или невярващ? – изкрещява, гласът му е пронизващ като погледа му.

Ако някога си бил в заровения храм на Маакен, обърни на 294.

Ако искаш да отговориш, че си вярващ, отиди на 108.

Ако искаш да отговориш, че си невярващ, продължи на 67.

– Вярващ ли си, или невярващ?

152.

Съгласяваш се да се срещнеш капитана в аптеката след един час, преди да започнеш с разглеждането на Луйен. По-нататък по улицата забелязваш празен магазин, чийто прозорец е пълен с оръжия. Над вратата виждаш надпис:

МАГАЗИНА ЗА ОРЪЖИЯ НА ДЕМИКО – Всякакви оръжия Купуване & Продаване

Ако искаш да влезеш в този магазин за оръжия втора употреба, мини на 98.

Ако предпочиташ да продължиш по улицата, отиди на 275.

153.

Стрелата профучава във въздуха и те удря отстрани, разпорвайки бразда от кожа и мускул от ребрата, преди да се забие в дървената колиба (губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Надавайки вик от болка, се олюляваш към коня си. Воинът е захвърлил празния си арбалет и пришпорва животното си през моста, преследвайки другарите си.

Ако имаш Лък, мини на 178.

Ако нямаш Лък и се налага да яхнеш коня си, за да тръгнеш след тях, продължи на 39.

154.

Мъжът сграбчва жената за китката и оголва ръката, увита около бебето ѝ. Между пръстите си стиска игла, с която боде кожата му, за да го накара да плаче.

– Ти самият ще започнеш да просиш по улиците още преди изгрев, ако съчувстваш на таквиз кат' нея – казва

той.

Жената се освобождава от хватката му, проклина го и изчезва сред мърлявата тълпа от скитащи се наемници.

– На к'го служиш? – пита мъжът, грубото му лице е обрасло с късо подстригана червена брада. – Или си дошъл д'си потърсиш капитан, а?

Ако искаш да говориш с този човек, направи го на 181.

Ако искаш да го игнорираш и да яхнеш коня, премини на 279.

155.

Освобождаваш стрелата, но тя пропуска целта си с малко и издрънчава безобидно в стената на параклиса. Създанието е вече над теб и няма време да извадиш ново оръжие.

Яусхат: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Първия рунд трябва да се биеш с голи ръце (извади 4 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ само за този рунд). В началото на втория рунд може да извадиш оръжие (ако имаш такова) и да се биеш с чудовището нормално. Ако оцелееш 4 бойни рунда, може да избягаш от яусхат, като се измъкнеш през арката, през която влезе в параклиса.

Ако оцелееш 4 бойни рунда и искаш да избягаш, мини на 305.

Ако спечелиш битката, отиди на 112.

156.

Само груба сила ще разбие печата от насъбралата се мръсотия и ще отвори вратата.

Врата в канала: БОЙНО УМЕНИЕ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ (точки УСТОЙЧИВОСТ) 35

За да разбиеш вратата, трябва да следваш нормалните бойни правила. Всяка точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ, която изгубиш по време на тази „битка", представлява умората, която претърпяваш, докато се мъчиш да насечеш и разбиеш вратата.

Ако искаш да спреш „битката“ по всяко време и да продължиш в канала, обърни на 339.

Ако редуцираш точките УСТОЙЧИВОСТ (ИЗДРЪЖЛИВОСТ) до 0, мини на 200.

157.

На вкус храната е дори по-добра, отколкото ухае (възстанови 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Ако желаеш, може да вземеш хляб, достатъчен за до 2 Хранения. Запомни да направиш необходимите промени в дневника.

Вече се каниш да заобиколиш тезгяха, за да проучиш задната стая, когато чуваш немощен вик за помощ. Това е Сирилус – намира се в беда.

Обърни на 317.

158.

Проходът води до сводесто мазе, което е студено и тихо като гробница. Гуиниан говори със събратята си, които се забързват напред към един далечен портал. Когато изчезват в мрака, той се връща при теб, лицето му е навъсено, но спокойно.

– Камъкът на знанието от Варета е скрит в криптата на катедралата в Текаро. Този ключ ще отвори гробницата, в която лежи.

Той изважда Малък сребърен ключ от ръкава си и ти го подава.

– Братята ми ще осигурят бърз кон за пътуването ти. Когато часовникът на обсерваторията удари полунощ, мини през портала и последвай тунела до края му. Той преминава покрай градската стена, а конят ще те чака там, където проходът излиза на повърхността. Може да вземеш, който поискаш предмет от тази килия, ако смяташ, че ще ти послужи по време на търсенето. Нека боговете те пазят, Самотен вълк.

Ти кимаш в знак на благодарност и наблюдаваш как Гуи-

ниан изчезва в портала.

Килията е добре заредена с провизии и ти намираш следните предмети, които може да използваш по време на пътуването ти до Текаро:

- Тояга
- Достатъчно ядене за 3 Хранения
- Боздуган
- Месингова свирка (Специален предмет)
- Въже
- Къс меч

Заедно с Малкия сребърен ключ, който Гуиниан ти даде (отбележи го като Специален предмет, който носиш в джоба си), прибираш всички предмети, които желаеш да задържиш, и се настаняваш удобно за дългото чакане до полунощ.

Обърни на 175.

159.

– Обиждаш ни, чужденецо – изсъсква мъжът с белязано лице и скача на крака.

Изведнъж шумната зала става тиха като гробница – всички очи са вперени в теб. Някои наемници вляво от теб бързо се отдръпват назад, когато другите двама воини изритват надалеч масата си и изваждат мечове.

– Атака! – извикват те и нападат.

Трябва да се биеш с тримата като срещу един враг. Не може да избягаш от битката или да използваш Лък.

Варетиански наемници: БОЙНО УМЕНИЕ 26, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако спечелиш битката, продължи на 48.

160.

Хващайки се за вратата, я блъсваш с цялата си сила. Младежът е неподготвен и вратата го удря право в лицето, от което той прави задно салто над маса и стол. Когато вратата се отваря отново от рикошета, го виждаш проснат в безсъзнание на земята, с увеличаваща се голяма цицина в средата на челото му.

Грабваш синя карта и забелязваш, че носи печат с днешна дата. Това ще ти осигури достъп до град Амори, но само за днес. Прибираш Пропуска в джоба (маркирай го като Специален предмет в дневника) и си тръгваш, преди младежът да дойде на себе си.

Обърни на 146.

161.

Докато пускаш своята Кесия в дланта на крадеца, усещаш агонизираща болка в тялото си.

– Да не си помисли, че ще те оставим жив, за да ни идентифицираш? – усмихва се подигравателно обирджията, но гласът му затихва, когато се свличаш на земята. Крадците се сливат с тълпата и докато убиецът ти бъде намерен, те вече ще се крият на сигурно място в друга част на града.

Твоят живот и мисия приключват тук.

162.

Инстинктивно се хвърляш и претъркулваш, изваждайки оръжието си, докато се изправяш на крака. Светкавичните

ти реакции те спасиха от лапите на тромаво, плосконосо чудовище, ловуващо непредпазливи поклонници в тези минерални извори. То обаче не се е разубедило, в дивите му очи проблясва омраза и с отвратително пискливо грачене се затътря лакомо към теб.

Ако имаш Лък, мини на 198.

Ако нямаш Лък, отиди на 343.

163.

На двадесетина метра от брега чуваш да се надига вик:

– Спрете го!

Огроните хвърлят инструментите си и се спускат към водата. Някои от тях имат лъкове, които зареждат набързо, след което стрелят.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, добави 4 към посоченото число.

Ако крайният резултат е 3 или по-малко, мини на 197.

Ако е 4 или повече, отиди на 229.

164.

Твоето Магнакай умение те прави особено внимателен към смъртоносния изстрел към гърдите ти – изведнъж всичко започва да изглежда като на забавен каданс. Измъкваш се от стрелата точно навреме и тя едва докосва рамото ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Виждаш как нападателят ти захвърля арбалета на земята. Иззад затворения шлем от черна стомана глас изкрещява:

– Умри, нортлендецо!

Воинът напада, излизайки от портала Денка, с високо

вдигната в ръка брадва. Не може да го избегнеш и трябва да се биеш с него до смърт.

Наемен убиец в броня: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Заради бързината на атаката му не може да използваш Лък. Обаче ако владееш Магнакай дисциплината Власт над животните, може да добавиш 1 точка към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на боя.

Ако победиш, продължи на 28.

165.

– Несъмнено, сър. Ние от Гилдията на градските глашатаи сме поласкани да можем да помогнем – казва клоонът, клатушкайки се към етажерките с книги.

Скача на върха и изважда тънка карта от куп с документи, преди да скочи обратно долу и да я постави в краката ти.

– Това ще струва 5 Златни крони, сър – казва с твърд, но учтив тон.

Ако искаш да платиш на клоона за Картата на Варета, мини на 16.

Ако не можеш или не желаеш да го направиш, тогава отиди на 262.

166.

Конят ти отчаяно се опитва да прескочи високата каруца, но дългият ден яздене си взема своето. Изведнъж си изхвърлен напред от седлото, когато предните му крака разбиват парапета на колата. Опитваш се отчаяно да се хванеш за юздите, докато ужасеният ти кон разпръсква товара, след което се приземява със страховит трясък върху павираната улица. Успяваш да си възвърнеш контрола и го пришпорваш по лъкатушещата улица, водеща далеч от площада. Само след като ругатните на градската стража вече не могат да бъдат чути, дръпваш юздите на ужасения

Иззад затворения шлем от черна стомана глас изкрещява: „Умри, нортлендецо!“

и уморен кон и се погрижваш за раните му. Предните крака са натъртени, но кожата не е наранена. След добра нощна почивка той би трябвало да е напълно добре на сутринта.

Когато се качваш отново, за свой ужас откриваш, че капакът на раницата ти е разкопчан. Бърза проверка установява, че два предмета липсват, като вероятно са изпаднали по време на скока. Премахни които и да е два предмета от Раницата.

Обърни на 332.

167.

Силен и дрезгав смях поздравява уморените ти очи, когато влизаш в сторнсайдската таверна. Разноцветна тълпа от пияници, наконтени и въоръжени до зъби, се подпира на бара по протежението на задната стена. Изведнъж те повиква глас и ти вдигаш уморени очи. Оказва се капитанът, водачът на наемниците, които срещна в Хана на Кръстосаните мечове.

– Добра среща, приятелю – извиква и те плясва ентусиазирано по рамото. – Значи размисли. Дойде, за да се присъединиш към бандата ми от безстрашни бойци.

Преди да имаш възможността да отговориш, разпенена халба е тикната в ръката ти.

– Към битката и пълната кесия! – извиква той, а тостът му намира отзвук в множество пияни гласове.

Капитанът и хората му потеглят към Юла с речната лодка, която отплава в полунощ. Ако тръгнеш с тях, той ще плати достъпа ти до нея.

Ако искаш да отплаваш с капитана в полунощ, премини на 341.

Ако искаш да пътуваш сам по пътя към Текаро, мини на 118.

168.

Вече е почти тъмно, когато съзираш таверна на пътя пред теб. Две улични факли, поставени в ръждясали скоби, осветяват табелата, забита над вратата:

Странноприемница на половината път

Разпознаваш името на таверната, за която Сирилус говори тази сутрин и си опечален от това, че не е тук с теб. Чува се грохотът на далечен гръм сред хълмовете, докато прибираш коня си в конюшните и влизаш в приветстващата те с добре дошъл топлина на пивницата. Таверната кипи от живот с бъбренето на търговци, дрънчането на чаши и пръщенето на ослепителен огън. Средата на стаята е доминирана от малка сцена, върху която фокусник изпълнява триковете си за наслада на клиентите.

Ако искаш да постоиш и погледаш фокусника, направи го на 199.

Ако искаш да попиташ за стая за през нощта, отиди на 253.

169.

Желязната врата е отключена, но за свой ужас установяваш, че пантите са толкова ръждясали, че вратата не мърда и на сантиметър. Изведнъж яусхат се появява на върха на каменното стълбище, цвилейки и издавайки нечленоразделни звуци. Фиксира те с червените си очи и се приготвя да ти се нахвърли.

Ако си изпълнил Кръга на огъня (това е така, ако владееш Магнакай дисциплините Майсторство с оръжие и Майсторство в преследването), обърни на 65.

Ако не притежаваш тези умения и желаеш да се приготвиш за защита, мини на 222.

Ако предпочиташ да се обърнеш и да избягаш дълбоко в руините, продължи на 285.

170.

Речната лодка все още се люлее яростно от сблъсъка, нарушавайки баланса ти. Изваждаш стрела, прицелваш се в гърдите на мъжа и се опитваш някак да се задържиш на палубата, докато се приготвяш за изстрела си.

Посочи число от таблицата. Ако владееш Магнакай дис-

циплината Майсторство с оръжие с лък, добави 3 към резултата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, добави 1 към резултата.

Ако резултатът ти е 5 или по-малко, премини на 23.

Ако е 6 или повече, продължи на 265.

171.

Водата е вледеняващо студена. Тя изстисква силата ти и ти става все по-трудно да плуваш срещу силните събиращи се речни течения. Накрая стигаш скалистия бряг и олюлявайки се, излизаш на сушата до водоотвода на канала. Освен ако не притежаваш Магнакай дисциплината Връзка, губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради студа.

Обърни на 249.

172.

Избираш място близо до огъня, такова, което е поставено за вечеря и предлагащо ясна гледка към цялата зала. Скоро се появява сервиращото момиче, носещо поднос, отрупан с печено месо, и започва да трупа щедра порция в чинията ти.

– Две Златни крони, ако обичате, сър – казва, протягайки отворена длан, изцапана от храната.

Плащаш (запомни да извадиш кроните от дневника) и се настаняваш удобно за угощението си. Докато ядеш, към теб се приближава съдържателят на кръчмата. Той е дебел, мазен индивид с малки свински очи.

– Моето момче ми каза, че се грижи за кобилата ти. Тя е в добри ръце тук – най-добрите конюшни в целия Куарлен.

Мъжът пристъпва нервно от един крак на друг, сякаш се чувства неудобно от присъствието ти.

– Ще ти трябва стая, предполагам?

Довършваш хапка храна, преди да му потвърдиш, кимайки.

– Късметлия си, приятелю – отговаря видимо облекчен, че си се оказал платежоспособен гост. – Останала ни е

една стая, номер 17.

Изважда обикновен железен ключ от джоба си и го поставя до чинията ти.

– Това ще струва 3 златни крони, сър – предварително.

Плащаш на собственика и пъхваш ключа в джоба си.

Обърни на 219.

173.

Забелязваш, че дрехите и косата на мъжа са набраздени с кръв. Първичният ти инстинкт те подтиква да използваш своето Магнакай умение, за да излекуваш раните му, но когато той стига до портите на църквата, изведнъж осъзнаваш, че изобщо не е ранен. Червените петна са сок от горски плодове – раните му са фалшиви.

Ако искаш да го предизвикаш, мини на 337.

Ако искаш да препуснеш надалеч от църквата колкото може по-скоро, направи го на 191.

174.

Изненадан вик на огорчение се измъква между стиснатите ти зъби, когато стрелата разкъсва кожата и мускулите от ребрата ти (губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Обаче твоята очевидна сила на волята, подсилена от Кай тренировките и дисциплините, ти помага да превъзмогнеш шока от удара и оставаш изправен на седлото.

Ако си все още жив след тази атака, продължи на 234.

175.

Когато часовникът на обсерваторията удря дванайсет, вече си готов да минеш през портала. Вървиш през каменен коридор, докато не достигаш желязна врата. Тя се отваря със скърцащ звук и порив на влажен, студен въздух, примесен със странна сладост, се понася иззад нея. Пред теб тясно каменно стълбище се извива в мрака. Принуден си да

стъпваш внимателно върху зелените хлъзгави стъпала. В края на стълбището грубо изкопан тунел се губи от поглед на запад. Увеличаваш темпото и накрая стигаш до друга желязна врата. Гуиниан удържа на думата си, понеже зад нея те очаква хубава червеникавокафява кобила, оседлана и готова за яздене.

Намираш се в малка горичка, която е близо до свръзката с главния път. На лунната светлина може да видиш пътепоказател, сочещ две посоки – Амори и Сорен.

Разгледай картата, преди да решиш по кой път да поемеш.

Ако решиш да тръгнеш по главния път за Амори, премини на 331.

Ако решиш да тръгнеш по главния път за Сорен, направи го на 267.

176.

Отклоняваш предложението и отиваш да търсиш други начини за откриването на Сирилус. Селските конюшни са заключени и охранявани, но в задната част на ковачницата откриваш точно това, което търсиш – млад жребец върви раван в заградено място. Седло и одеяло са хвърлени на портата. Първоначално е бдителен при приближаването ти, но скоро усеща, че не му мислиш злото и нямаш трудности да го подготвиш за езда. Веднъж излязал от заграденото място, препускаш в лек галоп около ковачницата и стигаш до главния път.

Обърни на 271.

177.

– Ах! Имаш късмет, чужденецо. Зарът е благосклонен тази вечер.

Мъжът се клатушка с пиянска походка и посочва към алея на средна дистанция, където врата е едва видима в сенките.

– Градските глашатаи живеят там. Те ще ти покажат пътя до Месинговата улица.

Кимаш с благодарност и пришпорваш коня си по улицата към затъмнения вход.

Обърни на 25.

178.

Воинът препуска в галоп, наметалото му се издува при раменете като огромни черни крила, докато конят му набира скорост по моста. Опъваш Стрела до устните си и се прицелваш внимателно – няма да имаш втора възможност.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с лък, прибави 3 към посоченото число.

Ако сборът ти е 7 или по-малко, мини на 296.

Ако сборът ти е 8 или повече, отиди на 303.

179.

Няма да те оставят да докоснеш никой от понтоните. Ако някой от тях изчезне, всеки от тях ще получи по 100 удара за наказание за небрежността. Наблюдават те зорко, докато напускаш лагера. Понеже сега е невъзможно да вземеш някоя от лодките, се примиряваш с дългото студено плуване.

Обърни на 171.

180.

Треперещ от болка и ярост, раненото лордче залита обратно към вратата.

– Ще взема живота ти заради това, запомни думите ми – изкрещява.

Подигравателните възгласи на тълпата екват, когато той се обръща и изчезва в нощта.

Обърни на 281.

181.

Научаваш, че името му е Червена брада и че идва от Сорен, град в западна Варета. Той е сержант на капитан на наемници и наскоро се е върнал от битка с магадорианци. Предлага ти да те срещне с капитана си, който, казва още, е най-добрият войник, който е виждал, и е цяло щастие да му служи.

Ако искаш да приемеш предложението, премини на 256.

Ако решиш да го отклониш, да си вземеш довиждане с него и да продължиш по улицата, обърни на 279.

182.

Навеждаш се и се движиш на зигзаг, докато препускаш през храсталака. Заряд от пръщяща сила се разбива над главата ти – пропуска те за малко и се разпада на ослепителна купчина до теб. Отстъпваш навреме, за да избегнеш друг снаряд, който пробива достатъчно голяма дупка в стъбло, за да може да пъхнеш вътре ръката си. Стигаш до коня си и поемаш по главния път в галоп, благодарен, че си жив.

Стана свидетел на таен ритуал на Ценерските друиди и оцеля след неочакваната среща с тях – малко могат да се похвалят с такова нещо!

Обърни на 102.

183.

Силни радостни възгласи нарушават мълчанието, когато победната стрела на Алтан уцелва мишената. Селяните са развълнувани, че са станали свидетели на толкова вълнуващ турнир и нахлуват на полето, горящи от нетърпение да поднесат на Алтан наградата и поздравленията си. Когато високият дърводелец изчезва от поглед сред гъмжащата тълпа, се възползваш от възможността да се измъкнеш незабелязано.

Ако си използвал нает лък по време на турнира, трябва да го върнеш в шатрата, преди да поемеш обратно към Сирилус.

Обърни на 33.

184.

Камата обръсва кичур коса от главата ти, преди да потъне няколко сантиметра в дървения парапет. Шокът от бързото ти движение разстройва пирата и той губи равновесие, когато скачаш на крака и атакуваш. Преди да разбере какво го е сполетяло, той се преобръща от борда в студените дълбоки води на Сторн.

Обърни на 254.

185.

Връзвайки коня си за перилото, изкачваш извитите стъпала, водещи до вратата на бирената колиба. Сирилус оповестява пристигането си с тропане по портала Денка със своята тояга и викайки на брат си да отвори. Усмихваш се на растящото му нетърпение, докато той блъска по портала – ако брат му прилича на него, вероятно е заспал дълбоко.

Отвътре колибата изглежда изоставена, но когато се приближаваш до бара, откриваш мъж, отпуснат на нисък стол, полузаспал с голяма халба в ръка.

Ако искаш да го събудиш, обърни на 93.

Ако искаш да си сипеш малко бира от бурето на бара, мини на 266.

186.

Съсредоточаваш своята Магнакай дисциплина върху частиците мръсотия, заради които вратата стои затворена. Постепенно камъкът започва да вибрира и около страничната част на вратата се появяват пукнатини, когато мръсотията започва да се рони.

Обърни на 200.

187.

Извивайки се настрани в последния момент, успяваш да избегнеш смъртоносното копие, но не успяваш да отбегнеш другото. То разкъсва туниката ти и остъргва кожата ти (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Гневът ти се надига и се бориш да освободиш оръжието си, което се е заплело в ремъците на седлото ти. Пазачите виждат, че си в капан и тръгват напред, преди да имаш възможност да им отвърнеш.

Обърни на 22.

188.

Неотминалата опасност те спира от разсъждения върху причината тези конници да се опитат да отвлекат Сирилус. Обаче ти идва наум, че той не е нито заможен, нито могъщ, което изключва изгледите за голям откуп.

Когато достигаш дъното на обраслия с дървета зъбер, каменна църква и гробище започват да се показват на хоризонта, там, където шосето завива рязко на запад. Блокирал пътя, върху кавалерийски кон е седнал млад мъж с белязано лице. Очите му, разположени на бялото му и обезобразено лице, горят със студен, тъмен пламък. Разпознаваш го веднага. Това е дребното лордче, което победи в таверната при Бъчварския мост.

Ако притежаваш Сребърна брошка, обърни на 31.

Ако нямаш този Специален предмет, продължи на 14.

Върху кавалерийски кон, черен като нощта, седи млад мъж с белязано лице

189.

Наемникът с мършаво лице ти предлага да седнеш на масата, хитрите му очи се притварят при мисълта за нова и изгодна сделка. Казваш му, че се нуждаеш от информация и може и да желаеш да си платиш за нея, ако цената е справедлива. Той пита за естеството на информацията, но когато го питаш къде се намира Месинговата улица, настроението му за сделка изведнъж се променя.

Обърни на 47.

190.

Побъркан от омраза и гняв, яусхат скача от върха на чакълената могила и се хвърля право към теб. Яростта му го е заслепила за опасността от пропастта и когато скачаш настрани, той профучава покрай теб и изчезва в празнотата. Секунди по-късно чуваш крясък, след което се разбива в камъните, стотици метри надолу.

Разтреперан, но благодарен, че си жив, се връщаш в параклиса и пълниш стъклената си стомна с Таунорска вода (има достатъчно минерална вода, за да възстановиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Може да я изпиеш сега или да я оставиш в Раницата за бъдеща употреба.

Ако искаш да претърсиш параклиса, мини на 24.

Ако решиш да се върнеш при Сирилус, отиди на 338.

191.

Уморен си след дългото среднощно яздене, но знаеш, че трябва да продължиш, за да стигнеш до град Сорен до мръкване. Стигаш до плитък поток, пресичащ главния път, и тук спираш за кратко, за да се измиеш и да си починеш. Също трябва да изядеш Ядене или губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Край брода през потока има табела, сочеща на запад:

СОРЕН – 25 КИЛОМЕТРА

Обърни на 102.

192.

Вървейки през тиня до глезените, изведнъж зърваш две малки блестящи в червено светлини в мрака пред теб. Те стават все по-големи и ярки и изведнъж осъзнаваш ужасната истина – има два яусхата. Противният им смях стига проглушаваща връхна точка, когато те обграждат, за да те убият. Несъзнателно си навлязъл в леговището им и сега са те хванали в капан.

Биеш се пламенно, но накрая съществата надделяват в мрака и проходът се изпълва със зловоние. Разкъсан си крайник по крайник, без никой да чуе виковете ти за помощ.

Твоята мисия и живот приключват тук в тъмниците на замъка Таунор.

193.

Клоонът започва да ридае, когато се справяш със злобното му куче. С алени сълзи, стичащи се от пурпурните му очи, той изскача от стаята и тръшва вратата. След като избърсваш кръвта от ръцете си, грабваш Картата на Варета и бързаш да напуснеш стаята.

Обърни на 16.

194.

Ревящата тълпа крещи като луда, докато реже и посича незащитените ти крака. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, може да добавиш 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на тази битка, понеже тя ти позволява да направляваш коня си да атакува с копитата му.

Последователи на Вашна: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 48

Ако искаш да избягаш от битката по всяко време, мини на 289.

Ако спечелиш битката, отиди на 145.

195.

Изведнъж усещаш, че си в смъртна опасност и се заслушваш внимателно в отвора на ключалката, за да разбереш какво казва проповедникът.

– ... и така ви умолявам, братя мои, не слушайте глупавата и опасна теория на Гуиниан. Звездата, която засия в нощта, е предупреждение за нас да пазим знанието си, да пазим в тайна Камъка на знанието. Трябва да спрем всички тези, които биха използвали силите му за собствените си зли намерения.

На думите на проповедника се отговаря със силно песнопение:

– Пазим тайната, пазим тайната, пазим тайната!

Звукът от ключ в ключалката те сепва. Събранието е приключило и богомолците се приготвят да си тръгват. Бързо спринтираш надалеч и се скриваш в тъмния вход. Мъжете в кафяви роби излизат от храма и се разпръскват, но малка група се насочва към скривалището ти – ако останеш където си, със сигурност ще бъдеш видян. Без повече да разсъждаваш, отваряш вратата с трясък и влизаш.

Обърни на 127.

196.

Въпрос на минути е ездачите да се появят. Яздят в редица един зад друг с магьосника в безсъзнание, който е вързан върху последния кон.

Ако имаш Лък и искаш да ги нападнеш от засада, докато минават покрай скривалището ти, мини на 20.

Ако искаш да нападнеш последния ездач и да се опиташ да си възвърнеш Сирилус, отиди на 203.

Ако искаш да ги оставиш да преминат и да ги проследиш, направи го на 227.

197.

Почти си излязъл от обсега на лъка, когато стрела се забива дълбоко в прасеца ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИ-

ВОСТ) и се сгромолясваш върху понтона. Захапваш устната си и сподавяш нуждата да извикаш, понеже в момента си в обхвата на стрелците на градската стража. Веднага щом понтонът стига брега, се шмугваш на пясъка и запълзяваш през скалите към водоотводния канал.

Обърни на 249.

198.

Имаш време да стреляш само веднъж, преди съществото да ти се нахвърли – не може да си позволиш да пропуснеш. За да убиеш съществото, докато се е запътило към теб, трябва да уцелиш жизненоважен орган, но в мрака на този разрушен параклис е трудно да видиш ясно целта.

Ако искаш да се прицелиш в очите на съществото, мини на 268.

Ако искаш да се прицелиш в сърцето му, отиди на 243.

Ако искаш да се прицелиш в краката му, продължи на 95.

199.

Изваждайки няколко цветя от ухото на изумен търговец и кудкудякаща кокошка изпод фустата на жена му, облеченият пищно илюзионист призовава за тишина аплодиращата го публика, преди да обяви следващия си номер. Две деца излизат, стъпвайки внимателно на сцената, телата и лицата им са напълно скрити от дълги черни мантии, които са вързани за челата им. Само косите им, руса и черна, са видими.

– Аз съм момче – казва това с черната коса.

– Аз съм момиче – казва русото с идентичен на първия глас.

Фокусникът пристъпва напред и казва, че са момче и момиче, но поне едно от тях лъже. Той пита кое какво е и приканва зрителите да заложат на отговора.

Ако искаш да заложиш на тази гатанка, обърни на 245.

Ако не желаеш да участваш в хазарт и предпочиташ да

се приближиш към бара, за да попиташ за стая за пренощуване, направи го на 253.

200.

Старата каменна врата се отваря бавно със скърцане и докато прахът се разсейва, се озоваваш в криптата на катедралата на Текаро. Докато пристъпваш в студения застоял въздух, сърцето ти започва да се блъска в гърдите – Камъкът на знанието е тук, може да го усетиш.

Лъчи от пепелива луна се прокрадват в криптата, осветявайки редица от мрачни гранитни гробници, които лежат като спящи гиганти под земята. Стискайки здраво Малкия сребърен ключ, ги преглеждаш внимателно една по една за ключалката, пазеща легендарния Камък на знанието.

Намираш ключалката и вкарваш ключа, но вниманието ти е внезапно привлечено от съществото, което напредва през вратата на канала.

Обърни на 334.

201.

Сержантът дава заповед на хората си да не се месят – той е сигурен, че може да те победи и сам и изгаря от нетърпение да покаже бойните си умения. Усмивка на очакван триумф накъдря белязаните му устни, когато надига своето копие и щит. Може да участваш в този бой с всяко оръжие освен Лък.

Градски сержант: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 27

Ако победиш и битката трае 3 или по-малко рунда, мини на 15.

Ако победиш и битката трае повече от 3 рунда, отиди на 87.

202.

Стаята е малка, занемарена и празна, освен износения сламен матрак и овехтелия килим върху пода. Заключваш вратата и се приготвяш за сън, използвайки раницата си за

възглавница и наметалото си като завивка. По средата на нощта биваш събуден от ярка светлина. Приличаща на слънце падаща звезда създава ослепителна искра над града, сменяйки цветовете си като дъга върху стените в сивата ти стая. Наблюдаваш как звездата бавно угасва, след което си лягаш още веднъж. Струва ти се, че сякаш само си затворил очите си, когато шумният и отвратителен метален звук на звънеца на таверната изпълва ушите ти.

– Сички да се събудят, сички да се събудят! Настъпва нов ден, мои смели младежи!

Докато гласът на съдържателя на таверната кънти из хана, ти събираш екипировката си и извеждаш коня от конюшнята.

Почивката ти възстановява 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи съответните промени в дневника, преди да потеглиш към търсенето на Месинговата улица.

Обърни на 300.

203.

Със затаен дъх изчакваш преминаването на враговете. Когато виждаш и последния от тях, излизаш от скривалището си и го нападаш със смъртоносна прецизност. Той се опитва да вдигне щит, за да блокира удара ти, но не успява да реагира навреме, за да спаси живота си. Когато се строполява на земята, режеш юздите от седлото и поемаш по главния път, влачейки след себе си изгубилия съзнание магьосник.

Обърни на 188.

204.

Принц Юевин свиква военно съвещание. Минава час, преди капитанът да се върне при ротата, а новините му са посрещнати със смесени чувства от неговите изморени от път хора.

– Ще влезем в битка тази нощ – казва той, тонът му е

твърд и непоколебим. – Ще поведем атаката по моста Текаро, за да разбием градската порта, която е много отслабена в момента. Трябва да нападнем довечера, ако искаме да попречим на врага да се укрепи.

Много от хората му, закалени в битки ветерани, не успяват да скрият опасенията си, че тази атака е самоубийствена. Портата е силно охранявана от стрелци и не може да бъде превзета без големи човешки загуби.

– На всеки ще му бъдат платени по хиляда крони – съобщава капитанът, надявайки се да промени мнението им чрез обещанието за злато, но малко от тях се впечатляват, каква е ползата им от златото, ако бъдат убити по време на щурма?

– Тези, които желаят да се бият, могат да останат редом до мен – повелява той, а стоманеносините му очи пламтят от гняв. – Онези, които няма да се бият, могат да си тръгват.

Ако искаш да останеш с капитана по време на нападението над градската порта, мини на 126.

Ако решиш да си тръгнеш, направи го на 280.

205.

Твоето майсторство в преследването ти позволява да установиш скритите слабости на Джакан и костния лък от Калте. Ако беше избрал някое от тези две оръжия, шансовете ти за успех щяха да са силно намалени. Предупреден от своето Магнакай умение, правиш най-добрия избор – Дюренеския ловен лък.

Обърни на 60.

206.

Усещаш потенциалната опасност, намираща се вътре в трупа, а също и че песнопението е част от жертвена церемония.

Ако искаш да проучиш церемонията, мини на 13.

Ако искаш да я избегнеш и продължиш по главния път към Сорен, обърни на 102.

207.

С учестено дишане развиваш примката около главата на бойния чук. Отнема около пет минути да се справиш с въжето и да освободиш оръжието.

По-внимателно разглеждане на находката разкрива, че е много хубаво оръжие, грижливо изработено от метал, наречен бронин, изглеждащ точно като новоизлят бронз, но за разлика от обикновените примеси мед и калай, той няма да потъмнее с времето.

Ако искаш да запазиш Бойния чук от бронин, запиши го в дневника като Оръжие. Когато го използваш в битка, той ще добави 1 точка към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Удовлетворен, че не си пропуснал нищо друго ценно, напускаш параклиса и се връщаш при Сирилус.

Обърни на 338.

208.

Магнакай дисциплината ти разкрива скривалището на мъжа – приклекнал е зад работната маса, намираща се вдясно от теб. Изведнъж той изскача и запраща стъклена бутилка към лицето ти, но предупреден от умението си, ти си подготвен за засадата. Приклякаш и бутилката изсвистява над главата ти, за да се разбие в далечната стена. Бълбукащо съскане изпълва въздуха, докато съдържанието на бутилката разяжда и разтопява мазилката. С вихрушка от противни псувни мъжът изважда рапира и атакува.

Чанда – препараторът: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 24

Ако искаш да избегнеш битката, може да избягаш по всяко време от магазина, след което да възседнеш коня си и да галопираш с него надалеч, като обърнеш на 279.

Ако спечелиш битката, отиди на 8.

209.

Треперещ от страх, опъваш тетивата и стреляш. Стрелата рикошира от здравата му глава и се разбива в стената на криптата. Няма време за втори изстрел. Премяташ лъка през рамо и се приготвяш за близък бой, докато съществото пристъпва към нападение.

Обърни на 344.

210.

На по-малко от километър от селото пътят се спуска към тясна долина, където замък, част от който се е превърнала в руина, е построен върху скален риф, под покрита с мъх урва.

– Замъкът Таунор – казва Сирилус, предпазвайки очите си от блясъка на следобедното слънце. – Това е място за поклонение на много хора – водата от минералния му извор има големи лечебни качества.

Той се навежда напред, изважда малка стъклена стомна от дисагите си и ти я предлага.

– Таунорската вода би била полезна на воин като теб.

Ако искаш да вземеш стъклената стомна и да налееш малко таунорска вода, обърни на 63.

Ако избереш да отклониш предложението на Сирилус и да продължите пътуването си към Варета, мини на 134.

211.

Капитанът е внушителен мъж, висок, мускулест, със силно изразена брадичка, без белези от битки или болест по лицето. Русата му коса е подстригана късо, по същия начин неговите мустаци и брада са подрязани близо до бронзовата му кожа. Поканен си да се присъединиш към компанията, а когато изпиваш бирата си, слушаш гордите им приказки за война, победи, плячки и възнаграждения – но никога за поражения.

На капитана и хората му им е омръзнало от войната на север. Принц Янвил от Хелин е близо до разорение, продавайки всичко, което притежава, за да плаща за война срещу барон Магао от Каркасте, когото няма никакъв шанс да победи. Армиите на принца са деморализирани, а наемниците му го напускат при първа възможност. Научаваш, че капитанът набира хора за поход на юг. Войната между Салони и Словия е достигнала точката си на кипене и там има много злато за получаване от салонеския принц Юевин, докато той обсажда град Текаро.

– Имаш вид на опитен воин – казва капитанът, а стоманеносините му очи са студени и немигащи. – Защо не се присъединиш към ротата ми? Имам нужда от бойци, а аз плащам със злато, не с обещания. Потегляме за Текаро на зазоряване, ще яздиш ли редом до нас?

Учтиво отказваш предложението на капитана, казвайки, че си дошъл във Варета по собствени дела.

– Какви други дела има за един воин освен война? – отвръща той, за шумна наслада на хората си.

Довършваш бирата си и пожелаваш на капитана и хората му лека нощ.

– Ако промениш мнението си, присъедини се към нас в Сорен. Ще отплаваме по реката след два дни.

Ако имаш карта на Варета, обърни на 17.

Ако не притежаваш този Специален предмет, продължи на 104.

212.

Изпълняваш своята част от сделката. (Запомни да направиш нужните промени в дневника.) В замяна той подава юздите на коня си.

– Успех, нортлендецо – казва той, докато се качваш на седлото. – Надявам се да откриеш спътника си. Той е щастливец да има приятел като теб.

Сбогуваш се, викайки, докато пришпорваш новия си кон в галоп.

Обърни на 39.

213.

Следваш мъжа през арка с падаща завеса до сводеста зала, която е пропита с острата миризма на консерванти и мъртви тела. Няколко трупа на екзотични животни висят на куки от тавана, а отрязани глави, предназначени за трофейни плакети, са положени на огромни работни пейки.

Мъжът отваря богато украсено ковчеже от палисандрово дърво и изважда сребърен поднос, върху който има рубинена кана и два кристални бокала. Напълва ги с вино и ти предлага единия, казвайки, че виното ще ти помогне да забравиш неприятната миризма на работилницата.

Ако искаш да приемеш любезното предложение, обърни на 288.

Ако искаш да отклониш предложението и да напуснеш мястото, направи го на 279.

214.

Ловният лък от Калте е направен от много костни ивици, залепени и свързани една с друга с пластове сухожилия.

Той е идеално оръжие за ловене на бакнар или калкот в ледените води на Калте, но като лък за мишена в топлия климат на Сторнлендс е много лош избор. Когато се включваш в турнира, трябва да извадиш от твоето БОЙНО УМЕНИЕ 4 точки по време на състезанието.

За да започнеш турнира, отиди на 340.

215.

Скоро след като пиратът пада мъртъв в краката ти, трима негови ръмжащи другари напират да отмъстят за смъртта му.

Речни пирати: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Ако искаш да избягаш от битката след 2 рунда, мини на 286.

Ако спечелиш боя, отиди на 111.

216.

Съсредоточаваш цялата си сила на Изцерение, отправяйки топлината, създадена от Магнакай умението ти, чрез ръцете си към треперещото тяло на илюзиониста. Слабите му рамене потреперват, когато се насилва да прошепне още веднъж:

– Месинговата улица... Варета... открий Гуиниан – Мъдреца... той ще помогне... помогне в търсенето ти...

Обърни на 46.

217.

Бързо се изкатерваш пълзешком по натрошените камъни, но надеждите ти за бягство скоро са разбити, когато виждаш ужасяващата височина, която те очаква от другата страна на крепостната стена. Неохотно се обръщаш, за да се изправиш срещу преследвача си. Само със зеещата пропаст зад гърба си нямаш друг избор, освен да се изправиш и посрещнеш чудовището отново. След секунди

то се появява, ужасяващо зъбещо се и ръмжащо, докато се приготвя да те разкъса крайник по крайник.

Ако искаш да скочиш настрани, за да избегнеш атаката на яусхат, обърни на 190.

Ако искаш да отстоиш позицията си и да удариш, когато то нападне, мини на 311.

218.

Докато вълна след вълна коне минават по моста, биваш прегазен на земята.

Твоята мисия и живот приключват тук.

219.

Изведнъж вратата на залата се отваря с трясък. В таверната закрачва млад лорд с черни вежди, носещ пищен костюм от абанос и злато. Тържествено сваля кадифеното си наметало и надуто поисква храна и вино. Нужни са три сервиращи момичета и собственикът на хана, за да смогнат на желанията му. Държанието му е толкова обидно, че не си изненадан да видиш многото белези, които са обезобразили лицето му. Вероятно постоянно предизвиква боеве и дуели.

Нисшият лорд избира да се настани на маса вече заета от дребен, слаб, безобиден старец. След секунди се чува бурен изблик на отвратителен език. Лордът сграбчва стария човек за гърлото, повдига го с една ръка от мястото му и го захвърля на пода.

– Ти, сополива гад, как смееш да седиш с мен! – измучава той.

Объркан и ужасен, дребният човек прави опит за извинение, но напразно. Благородникът изритва назад стола си и се извисява над клетника, докато длан та му обхваща дръжката на меча. Тълпата в таверната наблюдава случващото се с наслада, като зрители на васагонска арена. Пределно ясно е, че нисшият лорд възнамерява да убие стареца.

Ако притежаваш лък, обърни на 301.

Ако не притежаваш лък, премини на 78.

Лордът изритва назад стола си и се извисява над клетника

220.

От изнесената от времето гравирана табелка в долната част на статуята става ясно, че тя е пълно копие на Вайнар Джуп, който предвождал банда крадци, които правели набези над пътешественици, най-вече търговци. Многото извършени престъпления, включително и убийства, не му попречили да стане популярен, понеже бил изобретателен и безстрашен и никога не плячкосвал от обитателите на селото, където самият той бил роден. Неговите подвизи и тези на бандата му били прекъснати от секирата на екзекутор след процес в Амори.

На корема на статуята има процеп, през който могат да бъдат пускани Златни крони. Върху плакета се чете още, че всеки, който почете Вайнар Джуп, ще бъде закрилян от духа му от крадци и разбойници.

Ако искаш да направиш дарение, пусни няколко Златни крони в процепа, преди да напуснеш селото. (Запомни да ги отразиш в дневника.)

Обърни на 73.

221.

Войникът взема пращяща факла от скоба на стената и се връща при теб. Държейки факлата високо, вдига очи към теб и коня ти и разтърква четинестата му брадичка.

– Идваш от Варета или Сорен? Във всеки случай дълга езда и трябва да си уморен. Минавай, но в бъдеще гледай да имаш пропуск, някои от братята ми пазачи не са толкова разбрани.

Благодариш на стражата и минаваш, яздейки пред градската порта.

Обърни на 129.

222.

Чудовището се хвърля право към теб от върха на стълбището. Запазваш позиция и нанасяш навременен и смър-

тоносно точен удар, който отваря зеещa рана върху врата на съществото, убивайки го на място. Обаче силата на удара ти не е достатъчна да отклони тежкото му тяло настрана и не успяваш да избегнеш това да бъдеш премазан от тялото на яусхат. Губиш 12 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако все още си жив, обърни на 106.

223.

За съжаление, изгуби залога си. Илюзионистът каза, че поне едно от децата лъже и ако то го е сторило, другото не може да казва истината. Отговорът е, че и двете деца са излъгали. Изтрий от дневника Златните крони, които заложи на гатанката, преди да се приближиш към бара и да попиташ за стая за пренощуване.

Обърни на 253.

224.

– Зъби от ада! – извиква капитанът. – Заседнахме ли?

Когато думите напускат устните му, абордажна кука с въже пада от небето и захапва перилото на кораба. Следват още, а през мъглата успяваш да различиш формите на приближаващи дълги лодки.

– Речни пирати! – изкрещява кормчията. – Пригответе се да отблъснете нашествениците!

В края на палубата един от хората на капитана е повален от кама за хвърляне. Другарите му се втурват да му помогнат, но речните пирати вече се изсипват на борда и той бива прегазен.

– В боен строй! – нарежда капитанът и хората му веднага отговарят със съединяване на щитовете, за да защитят територията си.

Рояк от пирати със свирепи физиономии щурмуват борда. Един от тях, мършав мъж само с едно око и раздран нос, ти се ухилва в очакване, устните му са се дръпнали от зъбите, а очите му са широко отворени от вълнение. Оче-

видно се наслаждава на мисълта да прекрати живота ти.

Ако имаш Лък и искаш да го използваш, обърни на 170.

Ако искаш да се приготвиш за битка по друг начин, премини на 92.

Ако искаш да се измъкнеш от битката, отиди на 286.

225.

Насочваш коня си под широката каменна арка на Южната порта. От процеп за стрелци в стената чуваш груб глас:

– Ездачо, покажи ми пропуска си!

Чува се глухият звук от опъването на стрела и се появяват двама мургави стражи, облечени в метални ризници. Поглеждат те с подозрение и повтарят искането да видят пропуск.

Ако искаш да им кажеш, че нямаш пропуск, мини на 55.

Ако искаш да опиташ да препуснеш покрай тях през отворената порта, отиди на 261.

Ако искаш да опиташ да ги подкупиш, за да те пуснат да минеш, направи го на 9.

226.

Натискаш големите врати, но те не се отварят – заключени са.

Ако искаш да почукаш на вратите на храма, мини на 242.

Ако решиш да оставиш храма и да влезеш в обсерваторията, отиди на 127.

Ако предпочиташ да тръгнеш по коридора, движещ се успоредно на храма, премини на 327.

227.

Изминали са само няколкостотин метра, когато последният ездач се обръща, за да провери Сирилус, който започ-

ва да се хлъзга от седлото си. Свиваш от главния път в опит да се скриеш, но си видян как отиваш сред дърветата, след което прозвучава вик:

– Той е там!

Грохотът от копита те предупреждава, че ездачите се връщат.

Ако имаш Лък и искаш да ги обстрелваш, докато бързат към теб, мини на 20.

Ако предпочиташ да се приготвиш за бой с други средства, отиди на 203.

228.

Червеното вино изглежда и ухае възхитително. Мъжът трябва да те уважава много, понеже виното е толкова добро, колкото е и скъпо и рядко.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Изцерение, обърни на 136.

Ако не я притежаваш, изпий виното и мини на 84.

229.

Огроните са слаби стрелци и в падащия мрак не успяват да пратят стрела на по-малко от десет метра от теб. Гребеш към далечната страна и веднага щом понтонът стига брега, се плъзгаш към сушата и запълзяваш през скалите към отводния канал.

Обърни на 249.

230.

– Тост за нашия галантен приятел – извиква войникът със сипаничаво лице.

– Чест в битката! – извиква червенокосият мъж вляво от него.

– И пълна кесия за победителя! – отвръща другият.

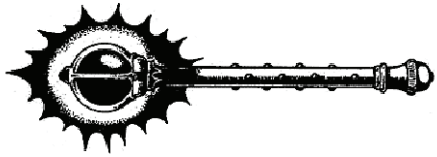
Смеят се сърдечно и надигат гарафите към устните

си. Усмихнатите им лица са напълно скрити от каните, докато изпиват съдържанието им. Минава цяла минута на мълчание, преди трите стомни да бъдат ударени в масата, изпразнени от ейла.

Силната бира разтопява скоро всякаква предпазливост и те стават много словоохотливи относно себе си. Възползваш се от тази възможност, за да ги попиташ какво знаят за Камъка на знанието от Варета.

– Легенда – оригва се червенокосият. – Мит или легенда.

– Не е така – прекъсва го този с белезите. – Достатъчно е истински, но е изгубен от години. Камъкът на знанието е магически, съдържа сила, способна да превърне обикновен човек в крал.



Чувайки това, другият войник започва да се кикоти подигравателно, но сипаничавият не му обръща внимание и продължава.

– Камъкът на знанието някога бил поставен в трона на Лирис, в Кулата на краля във Варета. Преди стотици години, по време на войната за Камъка на знанието, той бил откраднат от салонески принц на име Каскор. Той поставил камъка върху златен скиптър и го използвал в битки, за да въодушевява последователите си. Вярвал, че го прави неуязвим, но не било така. Бил убит в сражение на борда на кралския си шлеп в Рем и Камъкът на знанието бил изгубен, когато паднал от ръката му в дълбините на река Сторн. Това обаче не е краят на историята. Има много слухове как скиптърът бил намерен, но накрая те се оказвали лъжи или просто плод на нечие въображение. Легендата разказва, че който притежава Камъка на знанието, е истинският владетел на Сторнлендс. Поради тази причина, преди всякакви

други, той е издирван от всевъзможни зли или безскрупулни хора, опитващи се да осъществят мечтите си за власт. Ако искаш да узнаеш повече, трябва да отидеш във Варета. Там има много учени, посветили живота си в изучаването на камъка – образованите и мъдреците от Месинговата улица. Те са хората, които могат да ти помогнат!

Благодариш на войника за помощта му и напускаш компанията.

Ако искаш да си поръчаш някаква храна, направи го на 172.

Ако решиш да отидеш до бара и да се осведомиш за стая за пренощуване, обърни на 232.

231.

Помагаш на капитана да пренесе покупките си, които изпълват две огромни дървени кутии. Докато се клатушкате на път от аптеката, ти казва, че е нетърпелив да се върне на кораба без закъснение. Неговите хора са добри войници, но лоши моряци – опасява се, че без зоркия му поглед и строго командване ще забравят за работата си и ще се напият до безсъзнание. Страховете му са неоснователни, понеже до завръщането на кея „Казонара„ е подготвен и готов да отлава.

– Хвърляй – ква гласът на капитана, наслаждавайки се на новия екипаж на речната лодка. – Ще стигнем в Рем преди свечеряване.

Капитанът държи на думата си. Когато мракът пада над Сторн, вие навлизате в пристанището на Рем, което е във форма на подкова.

Обърни на 124.

232.

Ханджията е дебел, мазен индивид с малки свински очи и лицемерна усмивка. Мръсен парцал, който използва за забърсване на бара, виси на врът, вързана за китката му. Изглежда незаинтересован, че мръсният парцал не прави

– Късметлия си, приятелю, имаме една свободна стая.

друго, освен да замазва мръсотията върху тезгяха още повече.

– Късметлия си, приятелю – казва той, ровейки из джобовете на престилката си на райета. – Останала ни е една стая, номер 17.

Изважда обикновен железен ключ и го поставя върху бара.

– Три златни крони – предварително.

Плащаш на ханджията (запомни да изтриеш златните крони от дневника) и пъхаш ключа в джоба си. Възнамеряваш да си легнеш рано, когато къркорещите ти черва ти напомнят, че трябва да ядеш.

Ако искаш да седнеш и да си поръчаш нещо за ядене, мини на 328.

Ако решиш да изядеш Хранене (от Раницата си) насаме в стаята си, може да се насочиш към нея по стълбите, като обърнеш на 219. (Трябва да премахнеш Храненето от Раницата си веднага, ако решиш да се насочиш към стаята си. Следващите епизоди ще пояснят защо това е така.)

233.

Веднага разпознаваш стареца, стоящ пред теб спокоен и усмихващ се. Това е същият възрастен човек, на когото попадна в колиба по пътя за Руанон преди няколко години. Същият човек, който ти даде свитък, предсказващ опасностите в Бездната на обречените.

– Добре дошъл, Самотен вълк – казва той. – Още веднъж звездите решиха пътищата ни да се пресекат.

Обърни на 6.

234.

Иззад затворения шлем от черна стомана се провиква глас:

– Умри, нортлендецо!

Арбалетът е захвърлен настрана, а воинът те напада,

излизайки от портала Денка с високо вдигната в ръка брадва. Не можеш да го избегнеш и трябва да се биеш с него до смърт. Заради бързината на атаката му не може да използваш Лък.

Наемник в броня: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако спечелиш битката, отиди на 28.

235.

На слабата светлина в канала можеш да различиш на картата само очертанията на неносещата стена и улиците на Текаро. Катедралата е точно в центъра на града, на приблизително половин километър от мястото, където двете реки се съединяват, и намираща се право на изток от точката ти на влизане в канала. Сгъваш картата и потегляш към целта си.

Обърни на 269.

236.

Стрелата профучава в мрака и издълбава канал от кожа и козина в черепа на съществото. То изпищява от болка и започва да драска раната с лапи. Макар че е ранено, то далеч не е мъртво и остри нокти се показват от кървавата лапа. Те замахват към главата ти и ти се навеждаш точно навреме, за да се спасиш от обезглавяване. Набързо се приготвяш за ръкопашна схватка, преди чудовището да е ударило отново.

Обърни на 343.

237.

Събрала се е тълпа, за да гледа боя. Когато нанасяш фаталния удар, се надигат радостни възгласи и те се втурват напред като лешояди, горящи от нетърпение да оглозгат тялото. Ти и коня ти сте изблъскани настрана

от алчната тълпа, докато тя граби всичките лични вещи на мъртвия мъж.

Отвратен от поведението им, ти бързо обръщаш и галопираш надалеч от унизителната гледка.

Обърни на 279.

238.

На стотина метра от източната порта, през която влезе в града, забелязваш месингова табела, фиксирана с полирани месингови остриета върху върха на врата с арка. Надписът гласи:

ГИЛДИЯ НА ГРАДСКИТЕ ГЛАШАТАИ

Ако искаш да слезеш от коня и да влезеш през входа, мини на 25.

Ако не искаш да влизаш, може да продължиш към източната порта, където улиците водят далеч от постройката при градската порта.

Ако искаш да тръгнеш по северната улица, отиди на 79.

Ако искаш да тръгнеш по южната улица, премини на 147.

239.

Докато чакате, Сирилус става тревожен. Усещаш, че го е страх да остане сам след сблъсъка с Роарк.

– За Варета ли пътуваш? – пита той. – Може би ще можем да споделим пътуването? Тръгвам към столицата на сутринта. Познавам пътя много добре и знам опасностите, които крие. Не би било разумно да се пътува сам по такъв път.

Правиш пауза, за да обмислиш перспективата да споделиш пътуването с този стар човек. От една страна, компанията му би могла да направи километрите да изглеждат по-малко, но от друга, може да се окаже бреме и да те забави. Каниш се да му откажеш, когато той казва нещо, което те убеждава в противното.

Обърни на 319.

240.

Докато вървиш към масата му, трима мускулести бодигардове се появяват изведнъж и препречват пътя ти. Търговецът поглежда нагоре иззад ръба на увисналата кадифена шапка и казва с тънък глас:

– Каква работа имаш с мен, чужденецо?

Ако искаш да попиташ търговеца как да стигнеш до Месинговата улица, обърни на 47.

Ако кажеш, че желаеш да търгуваш с него, мини на 189.

Ако решиш да се извиниш, че си го обезпокоил и се приближиш до съдържателя на таверната, продължи на 312.

241.

Близо до хребета на хълма има малка колиба, построена до пътеката. Пред нея, на верандата, седи стара жена, белеща плод с дървен нож. Усмихва се, разкривайки редките си зъби, и те приветства с добре дошъл, докато спираш коня си.

Ако искаш да я попиташ дали е видяла ездачи, които са минали покрай дома ѝ, обърни на 110.

Ако решиш да я игнорираш и продължиш нагоре по пътеката, мини на 3.

242.

Мъртвешко мълчание се възцарява сред богомолците, докато ехото от тропането ти отеква из манастира. Ключ издрънчава в ключалката – вратата се отваря бавно. Сто чифта очи се взират с подозрение в теб, докато влизаш в светилището, а свещеник в златна роба закрачва към теб по широката централна пътека между редовете в залата. Лицето му е почервеняло от яд и той настоява да узнае причината за натрапването ти. Когато му казваш, че си дошъл да търсиш Камъка на знанието, шумно ахване от ужас се надига от тълпата.

Изведнъж вратата се затваря с трясък. Като един, струпването се изправя и изважда дълги, извити ками изпод тъмнокафявите си роби. Решителност за убийство и омраза проблясват в очите им, докато се приближават и те нарязват на парчета.

Твоят живот и приключение свършват тук.

243.

Вонята на гранясало от дъха на съществото изпълва ноздрите ти, докато опъваш тетивата.

Посочи число от таблицата. Ако владееш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с лък, прибави 3 към него.

Ако резултатът ти е 0–3, обърни на 155.

Ако е 4–8, мини на 292.

Ако е 9–12, премини на 264.

244.

Дъждът от стрели убива коня ти на място. Докато той се строполява на земята, биваш запратен напред, правейки салто във въздуха и приземявайки се върху напоена с кръв почва. Стрелците са повалили първите две редици от конници, но атаката все още продължава през телата на мъртвите и умиращите безразсъдно в устрем към портата. В момента стоиш на пътя на безразсъдните.

Ако искаш да се прехвърлиш през парапета на моста, за да избегнеш устремените коне, направи го на 38.

Ако искаш да се свиеш на кълбо и да останеш напълно неподвижен, мини на 218.

Ако искаш да се затичаш към портата на Текаро, продължи на 329.

245.

Първо реши колко Златни крони искаш да заложиш и отбележи разликата в дневника. Обмисляш задачата и ус-

тановяваш, че може да има само четири възможни комбинации, след което си повтаряш тихо гатанката, преди да вземеш решение: „Аз съм момче“ – каза чернокосото, „Аз съм момиче“ – каза русото.

Ако решиш, че и двете казват истината, обърни на 50.

Ако решиш, че първото дете казва истината, а второто лъже, премини на 113.

Ако решиш, че първото дете лъже, а второто казва истината, продължи на 223.

Ако решиш, че и двете лъжат, мини на 62.

246.

Тромавото чудовище минава на сантиметри от скривалището ти, но като по чудо не те открива. Постепенно звукът от грозния му смях изчезва в мрака, а ти излизаш от нишата и бързаш да тръгнеш обратно нагоре по стълбите към повърхността.

В параклиса откриваш своята стъклена стомна непокътната и без да губиш време, я пълниш с Таунорска вода (лечебната минерална вода ще ти възстанови 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Може да изпиеш водата сега или да поставиш стъклената стомна в Раницата за по-късна употреба (запомни да я отбележиш в дневника като предмет от Раницата).

Решаваш да се върнеш при Сирилус без повече бавене, понеже яусхат все още е на свобода и може да атакува по всяко време.

Обърни на 338.

247.

Главният път се спуска към широка долина, носеща белезите от война – изоставени къщурки, стените им счупени и напукани, осейват пейзажа. Пресичаш бавното течение по разнебитен дървен мост и се изкачваш към горичка на стръмен склон върху могила. Докато се приближаваш към

шубрака, чуваш тихо хипнотично песнопение, идващо отнякъде навътре в пръстена от дървета.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 206.

Ако искаш да слезеш от седлото, за да проучиш звука, мини на 13.

Ако искаш да го игнорираш и продължиш по главния път към Сорен, направи го на 102.

248.

Пазачите скачат от колите и те обграждат с кръг от копия. Сержантът им пристъпва напред и изръмжава:

– Хвърли оръжията си, чужденецо, или ще нахраним гаргите с теб!

За подсилване на заплахата си, той те ръгва по крака с копието си и острият му връх се врязва в бедрото ти.

Ако искаш да отвърнеш и атакуваш сержанта, направи го на 201.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, мини на 322.

249.

Има голяма пролука в кръстообразната решетка, достатъчно голяма, за да минеш на спокойствие през нея. Вонящата вода, която е примесена с всякакви видове нечистотии, вероятно е същинско угощение за плъхове и други вредители. Ти обаче нагазваш все по-дълбоко в тунела и постепенно осъзнаваш, че каналът е напълно лишен от плъ-

хове и всякакъв живот. Кръгли шахти се появяват на равни интервали в цилиндричното помещение, но те са прекалено малки и хлъзгави, за да ги изкачиш. Петнадесет минути след влизането в канизацията стигаш до голямо разклонение, където два нови канала се вливат в главния.

Ако искаш да продължиш напред, мини на 269.

Ако искаш да тръгнеш по левия канал, отиди на 318.

Ако искаш да тръгнеш по десния канал, продължи на 339.

Ако притежаваш карта на Текаро, разгледай я на 235.

250.

Разпознаваш оранжевите плодове на растението Алетер. Те са много търсени от воини и войници, понеже увеличават силата и уменията по време на битка.

Ако искаш да купиш малко плодове от Алетер, премини на 123.

Ако не искаш или не можеш да си го позволиш, решаваш да яхнеш отново коня си и да напуснеш селото. Обърни на 100.

251.

Стаята е разочарование. За 5 Златни крони очакваше някаква степен на лукс, но от малката и занемарена квартира, която заварваш, има още доста какво да се желае. Издига се пара от буре с отворен капак, поставен в ъгъла на стаята. Първоначално си помисляш, че това може да е някакво средство за отопление, докато откриваш, че е пълно със сапунена вода и осъзнаваш, че това всъщност е горещата ти вана. Оскъдните луксове на Варета не са никак евтини.

Изкъпваш се, преди да се приготвиш за хубав сън, но по средата на нощта биваш събуден от ярка светлина. Приличаща на слънце падаща звезда създава ослепителна дъга над града, сменяйки си цветовете като дъга върху стените в сивата ти стая. Наблюдаваш как звездата бавно угасва, след което си лягаш още веднъж. Струва ти се,

че сякаш само си затворил очите си, когато шумният и отвратителен метален звук на звънеца на таверната изпълва ушите ти.

– Сички да се събудят, сички да се събудят! Настъпва нов ден, мои смели младежи!

Докато гласът на съдържателя на таверната кънти из хана, ти събираш екипировката си и извеждаш коня от конюшнята. Нощният покой ти възстановява 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи съответните промени в дневника, преди да потеглиш в търсене на Месинговата улица.

Обърни на 300.

252.

Силни одобрителни викове нарушават тишината, когато стрелата ти намира целта си – ти победи. Селяните са развълнувани, че са станали свидетели на толкова интересен турнир и се насъбират около теб, за да ти изкажат своите похвали и поздравления. Малкият мъж с плетения жакет показва наградата ти – великолепен лък, направен от дървото на сребърен дъб. Оръжието ще добави 3 точки към резултата ти, когато го използваш, и си инструктиран да посочиш число в таблицата. Запиши Сребърния лък от Дюадон в дневника като Специален предмет и маркирай специалното му свойство.

След като изнасяш кратка реч, за да благодариш на селяните за щедростта им, прехвърляш през рамо наградата си и се запътваш обратно към Сирилус с добрата новина.

Обърни на 33.

253.

– Изглежда, че стигна точ' навреме тука – казва развеселен ханджията, сочейки стичащите се по стъклото на прозореца капки дъжд. – Ше бъде тежка нощ, нема съмнение.

Разбираш, че цената на стая за една нощ е 2 Златни

крони, плюс 1 за грижите за коня ти. Порция черен хляб и твърдо сварени яйца ще ти струва още 1 Златна крона, освен ако не избереш да изразходваш Хранене от своята Раница. При всяко положение трябва да се храниш, иначе ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако желаеш да платиш на собственика за пренощуване, премини на 35.

Ако нямаш достатъчно пари за стаята, обърни на 54.

254.

Тичаш по палубата и слизаш по стълбище на долното ниво, но веднага щом краката ти стъпват на изцапаните с кръв дъски, биваш атакуван в гръб от двама пирати.

Пирати: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 27

Освен ако не притежаваш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, извади 2 от своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първия рунд от битката.

Ако победиш, обърни на 77.

255.

Тъпа пулсираща болка изпълва главата ти, когато думите на предводителя достигат до ушите ти. Усещаш, че си атакуван от могъща Мозъчна сила, но твоята Пси-преграда ефективно блокира психичното нападение. Ти обаче се преструваш, че агонизираш, надявайки се да накараш лидера да си помисли, че е завоювал победа. Всички от процесията изглеждат доволни от привидното ти страдание, сякаш виковете ти са музика за ушите им. Те пристъпват напред, изваждайки скрити ками, бързайки да те обградят.

Ако искаш да избягаш от яростната им атака, обърни на 289.

Ако искаш да влезеш в битка с тези зли хора, направи го на 194.

256.

Червена брада те завежда в таверна, приличаща повече на зала за угощения, отколкото на градска пивница. Ханът на Кръстосаните мечове е най-голямата и шумна таверна, която някога си виждал. Постоянно влизат и си тръгват войници от подобните на катедрални врати, а конюшнята е достатъчно голяма да побере конете на цяла армия. Оставяш там своето животно и придружаваш Червена брада през масивните дъбови врати.

– Бира за приятеля ми – ековa гласът му и момичето, работещо в странноприемницата, незабавно побързва да се подчини на командата му.

Той посочва към маса в залата и казва с развеселен глас:

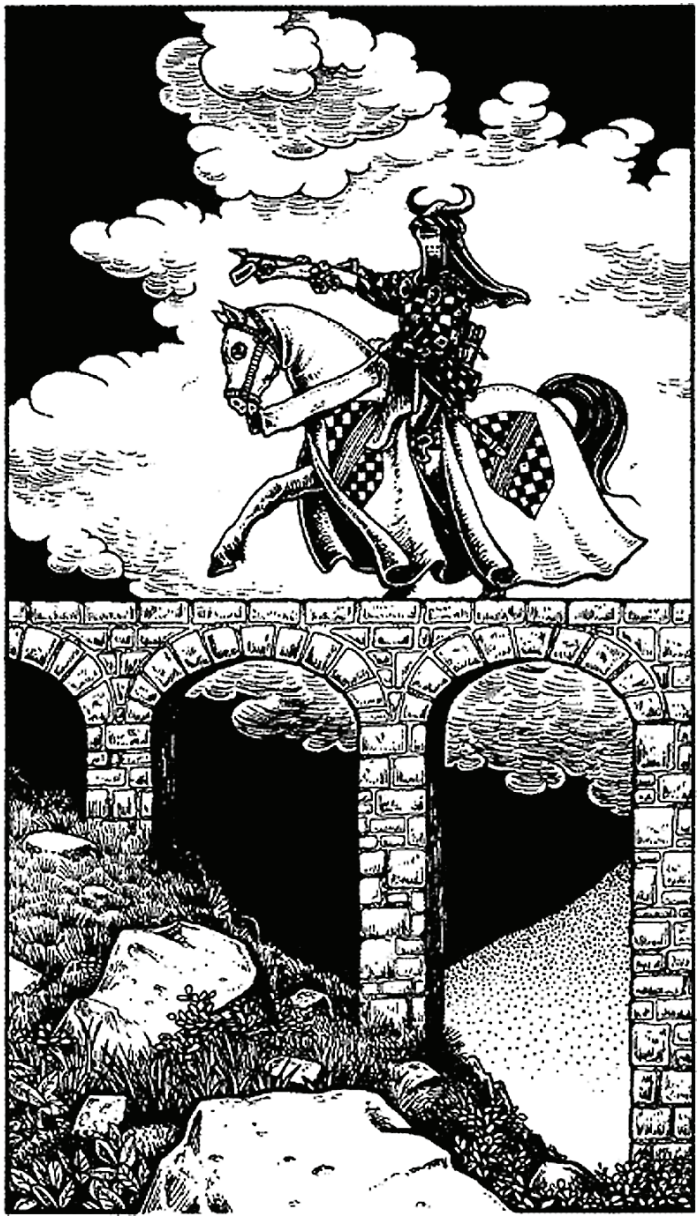
– Ето го там, ела и се запознай с капитана.

Обърни на 211.

257.

Енергийната мълния прогаря гърдите ти като нажежен до червено ръжен. Ти отстъпваш от болка, но вече не можеш да контролираш движенията си и биваш запратен високо във въздуха, набит върху края на пръщящата мълния. Изведнъж тя изчезва, оставяйки те да падаш право надолу от сто метра върху твърдия, непоклатим камък на олтара.

Твоят живот и приключение свършват върху жертвения олтар на Ценерските друиди.



Без предупреждение воинът дръпва спусъка на арбалета си

258.

Дръпва се резе и голямата порта започва да се отваря бавно.

– Най-накрая, Езмънд! Да не те събудихме от твоя...

Сирилус се задавя по средата на изречението, очите му се разширяват от шок. Зад голямата порта седи воин върху боен кон, облечен в черни и златни доспехи. Арбалет лежи върху предмишницата му – насочен е към теб. Без предупреждение той дръпва спусъка и стрелата изсвистява към гърдите ти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 283.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, мини на 164.

Ако не притежаваш никое от тези умения, отиди на 97.

259.

Вратата е стара и западнала – не е отваряна от над век. Ако искаш да разбереш какво се крие зад нея, ще трябва да изчистиш мръсотията, заради която заяждат пантите.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връка или Пси-устрем, обърни на 186.

Ако не владееш нито едно от тези умения, отиди на 156.

260.

– Не ни трябва още компания – усмихва се презрително воин с лъщящо лице, бузите му са сипаничави от някакво заболяване. – Кажи какво искаш или се махай, за да не станат мечовете ни неспокойни.

Ако избереш да се представиш, обърни на 130.

Ако искаш да отговориш на блъфа им и ги предизвикаш на битка, мини на 159.

Ако решиш да ги игнорираш, седни някъде другаде и си поръчай храна на 172.

261.

Сритваш коня по хълбоците и преминаваш през изумените стражи за секунди, но докато галопираш през портата, се появяват още двама и препречват пътя ти. Въоръжени са с дълги копия, които насочват към гърдите ти. Дръпваш плътно юздите, за да избегнеш заплашителните метални върхове.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, добави 3 към него.

Ако резултатът ти е 0–2, обърни на 99.

Ако е 3–6, обърни на 187.

Ако е 7 или повече, обърни на 22.

262.

Зеленокожият клоон се взира в теб, следа от подигравка се заиграва на плътните му приличащи на гума устни.

– Почакай тук – казва безцеремонно и излиза с клатушкане през вратата, затваряйки я с блъскане.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 58.

Ако искаш да го изчакаш да се върне, мини на 116.

Ако предпочиташ да напуснеш къщата на гилдията и продължиш по пътя си, направи го на 105.

263.

– К... к... какво искаш? – изпищява търговецът, трепереики зад ъгъла на масата.

Високомерните му маниери са се изпарили с животите на бодигардовете му и той се тресе от страх. Буташ масата настрана, грабваш го за реверите и го повдигаш на краката му.

– Успокой се, приятелю – исках само да те попитам как да стигна до Месинговата улица – казваш, смеейки се.

Търговецът те поглежда с недоверие, докато потта се лее по мъртвешко бледото му лице.

– П... п... пътя за Месинговата улица? – пелтечи той. – Разбира се, разбира се... ъ, нека ти покажа.

Ужасеният дребен мъж изважда измачкано парче пергамент и бързо надрасква указанията. Виждаш, че се намира в далечната част на града, близо до западната стена. Вземайки пергамента от треперещите му пръсти, му пожелаваш лека нощ и преминаваш над мъртвите тела на стражата. Чува се внезапно сгромолясване – търговецът е припаднал право по лице.

Обърни на 17.

264.

Съществото спира по средата на крачката си, сякаш е парализирано от някаква невидима сила. Бълбукащ крясък се измъква от устните му, докато напипва стрелата ти с треперещи лапи, след което се строполява на коленете си. Смъртта настъпва само след секунди. То потрепва и се олюлява, а после пада по гръб, гърчейки се за кратък момент в калта и развалините на пода на параклиса.

Обърни на 112.

265.

Той изкрещява и пада със стрела, забита дълбоко в гърдите му, а от нея се вижда само частта, покрита с перо. Другарите му замръзват на място, очите им са изпълнени със страх. Когато тръгваш напред, те се разпръскват и побягват.

Обърни на 77.

266.

Бирата е хладна и освежаваща (възстанови 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Докато пиеш, виждаш, че спящият барман се е смъкнал на стола си, забравил за присъствието ти. Довършваш ейла си и блъскаш шумно халбата, надявайки се да го събудиш от внезапния шум, но той не реагира. Ти обаче смяташ, че трябва да му благодариш за гостоприемството, преди да напуснеш колибата.

Обърни на 93.

267.

Нощта преминава без сън, виещият вятър на Варетианската равнина е единственият ти спътник, докато яздиш по дългия, прав, осветен от луната главен път към Сорен. Когато най-накрая се съмва, се озоваваш в покрайнините на малко, невзрачно селце от каркасно-панелни сгради. Единственото необичайно нещо тук е бронзова статуя на дяволито гледащ млад мъж, стоящ пред магазина на ковачница.

Ако искаш да разгледаш статуята, направи го на 220.

Ако решиш да не ѝ обръщаш внимание и продължиш по пътя си за Сорен, мини на 73.

268.

Тетивата се впиват в пръстите ти, докато се целиш в пламналите очи на съществото.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с лък, добави 3 към него.

Ако резултатът ти е 0–5, обърни на 155.

Ако е 6–8, мини на 236.

Ако е 9–12, отиди на 75.

269.

Сто метра навътре в прохода виждаш ред каменни стъпала, изкачващи се до каменен капак в тавана.

Ако искаш да изследваш капака, направи го на 107.

Ако искаш да продължиш по протежението на канала, мини на 120.

270.

Над църквата вртоп от мрак започва да приема форма, хвърляйки подобен на смърт мраз на всичко под себе си. Скреж се кристализира върху тревата и цветята и ужасен звук изпълва въздуха, докато земята започва да се тресе. Появяват се цепнатини в земята под теб и изведнъж множество от ръце без плът си пробиват път през замръзна-

Хвърлен си в ръцете на събуждащите се мъртъвци

лата почва, за да сграбчат коня ти. Цвилещ от ужас, той се изправя на задните си крака и те изхвърля към чакащите ръце на събуждащите се мъртъвци.

Призовани немъртви: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Заради изненадващата атака извади 2 точки от своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първите два рунда от битката, освен ако не владееш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването. Немъртвите са имунизирани срещу Пси-устрем и Мозъчен взрив. Също така, освен ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, трябва да изваждаш по 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на всеки боен рунд заради силния студ. Ако въртиш Сомерсверд в тази битка, може да удвоиш всички щети, които нанасяш на враговете си.

Ако спечелиш боя, обърни на 326.

271.

Едва си изминал малко повече от стотина метра, когато чуваш фанатичен вик.

– Конекрадец, конекрадец! Не го оставяйте да се измъкне!

Хващаш здраво юздите и пришпорваш коня по главния път, докато той маневрира, следвайки ниския жив плет, обграждащ турнирното поле. Викът стига до няколко участници в турнира по стрелба и те се нареждат на линията в края на ливадата. Когато виждат, че приближаваш, изваждат лъковете си, за да стрелят.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните или Майсторство в преследването, добави 3 към него.

Ако резултатът ти е 5 или по-малко, премини на 52.

Ако е 6 или повече, продължи на 81.

272.

Въздухът е приятен, изпълнен с миризмата на мокра трева. Слънцето се издига над дърветата на изток, а мъгла се вдига от хълмовете от двете страни на главния път. По пладне стигаш до малко село, където боядисани в светло къщурки са наредени така, че в средата образуват квадратен площад. Олтар с огромен купол във формата на лук се е изправил в средата на площада и в сянката му седи група от възрастни жени. Грижат се за някакви храсти със светлооранжеви плодове, растящи в сенчестата част.

Ако владееш Магнакай дисциплината Изцерение, обърни на 250.

Ако искаш да спреш и разгледаш олтара, направи го на 342.

Ако искаш да продължиш пътя си към Варета, премини на 100.

273.

– Т'ва е таксата, която трябва да платиш, за да влезеш в Амори – отговаря той, раздразнен от непознаването ти на местните привички. – Това е Лирис, а Амори е в Салони – обяснява, наблягайки на всяка дума, сякаш си глух или бавно схващаш. – Ще... ти... трябва... Пропуск... за... да... влезеш... в... Амори!

Ако искаш да си купиш Пропуск, плати му 3 Златни крони и обърни на 304.

Ако искаш да го игнорираш и продължиш пътуването си, мини на 146.

Ако искаш да го научиш на малко маниери, направи го на 160.

274.

Пришпорваш коня си напред с експертна прецизност, извършвайки скока с привидно спокойствие. Ядосаните викове на стражите сега се смесват с приветствия от случайни очевидци, които очевидно изпитват удоволствие от твоя-

та езда и дързост. Градският караул на Куарлен има славата на надута и важна, всеки, който успее да ги направи на глупаци и да му се размине, със сигурност ще намери място в градския фолклор. След известно време приветствията и ругатните се губят зад теб и ти обуздаваш коня, за да се слееш с обстановката.

Обърни на 332.

275.

В края на улицата се спираш, за да огледаш витрината на висок каркасно-панелен магазин. Зад нея има очарователна селекция от карти и схеми, съдържащи детайли за различните градове и региони на Магнамунд. Влизаш в магазина и започваш да преглеждаш рафтовете, наредени по стените. Три конкретни карти привличат вниманието ти: Карта на Сомерлунд (5 Златни крони), Карта на Текаро (4 Златни крони) и Карта на Луйен (3 Златни крони).

Картите са предмети от Раницата. Ако желаеш да купиш една от тях или всички, направи необходимите промени в дневника, преди да се върнеш в аптеката.

Обърни на 231.

276.

Съсредоточаваш Магнакай силата си върху бойния чук и той бавно започва да се издига от гърдите на трупа. Въздействаш му да се премести напред и когато той се появява през зеещата дупка, го хващаш за дръжката и го разглеждаш отблизо. Той е много изящно оръжие, изковано от метал, наречен бронин, който изглежда точно като нов бронз, но не потъмнява като обикновените сплави от мед и калай. Ако искаш да запазиш Бойния чук от бронин, запиши го в дневника като Оръжие. Когато го използваш в битка, той ще добавя 1 към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

Доволен, че не си пропуснал нищо друго, което е ценно, напускаш параклиса и се връщаш при Сирилус.

Обърни на 338.

277.

Реакциите на мъжа са светкавични. Той запраща сребърния поднос към главата ти и се измъква през арката със завеса в дъното на работилницата.

Ако искаш да го преследваш, обърни на 94.

Ако решиш да го оставиш и напуснеш магазина за препарирани същества, продължи на 279.

278.

Обръщаш глава, за да видиш тромав, тъпонос ужас, излизащ от сенките. Той издава противен кикотещ се вик и замахва с един от четирите си остри като бръснач нокти, запращайки те да се търкаляш обратно сред калните плочи. Бързо се изправяш на крака, но изненадващата атака е отворила зееща рана в ръката ти (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Очите на съществото блестят от омраза, докато то се влачи лакомо към теб.

Ако имаш Лък, мини на 198.

Ако нямаш Лък, отиди на 343.

279.

Пристигаш в таверна, но такава, която изглежда повече като огромна банкетна зала, отколкото градска пивница. Ханът на Кръстосаните мечове е най-голямата и шумна таверна, която някога си виждал. Постоянен поток от войници се стича в двете посоки през катедралните врати, а съседната конюшня е достатъчно голяма да побере конете на цяла армия.

Оставяш коня в конюшнята и влизаш в таверната точно навреме, за да станеш свидетел на поразително събитие. Средата на залата е освободена, за да могат кон и ездач да галопират по цялата дължина на сградата. Биват събирани залози относно уменията на конника да забожда плод на върха на копието си. Напомня ти на тренировката, прилагана

Влизаш в таверната навреме, за да станеш свидетел на поразително събитие

на воините на Кай, за да се приготвят за битка, но за разлика от него, тук са заложени повече от просто уменията и честта на ездача. В линия по дължината на залата са коленичили десет войници от същия полк като на конника – мъже, обвинени в страхливост по време на битка. Плодовете, които той трябва да набучи, са положени върху главите им. Ако допусне и най-малката грешка, хората ще изгубят живота си, а и най-важното за наемниците, всичките пари, които полкът е заложил за уменията на ездача.

Ако искаш да заложиш някакви Златни крони на тази смъртоносна игра, обърни на 284.

Ако искаш да се приближиш към бара и да говориш с някоя от барманките, мини на 299.

Ако искаш да седнеш на една от масите, направи го на 316.

280.

Яздиш по кален път, изминавайки дължината на хребет, издигащ се над голям каменен мост. Високи каменни стени и подсилена постройка за стражите се издигат от речния бряг, а единственият достъп до града е през моста.

Взираш се в назъбените парапети на бойните кули на Текаро с нарастващо отчаяние, понеже са се наежили със стрелци и врящи казани с разтопено олово. Захабените обсадителни кораби и телата на мъртви войници лежат разпръснати пред очуканата градска порта. Откъдето се намираш, може да видиш как катедралата се извисява в сиянието на безброй огньове в центъра на Текаро. Ако не беше тази проклета война, щеше да си в криптата за по-малко от час.

Виждаш, че пътят пред теб се спуска стръмно към редица от шатри, издигнати зад стена от пръст и цепеници. Препълнени са с ранените от безбройните нападения по моста.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Изцерение, може да спреш и да помогнеш на ранените, като обърнеш на 42.

Ако нямаш това умение или избереш да не го използваш, може да продължиш по пътя на 70.

281.

– Моите скромни благодарности – казва немощният старец, докато му помагаш да се изправи на крака. – Ще съм ти задължен завинаги.

Водейки го под ръка, го придружаваш до масата му, където събира разпилените си принадлежности.

– Името ми е Сирилус. Аз съм фокусник – казва смирено, сякаш се извинява за някаква слабост или аномалия. – Не претендирам да имам огромно разбиране на тайнството, дарбите ми са скромни за всякакви стандарти. Занимавам се само с прости хитрости, издържам се чрез забавление и ловкост в ръцете, за да развличам придворните във Варета.

Очите ти вероятно са те издали, старецът бързо забелязва внезапния ти интерес към думата „Варета“.

Ако искаш да го попиташ за Камъка на знанието от Варета, обърни на 83.

Ако не искаш да го разпитваш, му пожелай лека нощ и премини на 239.

282.

Отдръпваш се и изваждаш оръжието си само за миг с плавно движение. Камата одрасква страната ти (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но успяваш да избегнеш сериозна рана. Двамата мъже се засмиват злобно, докато се приближават, за да те убият. Не можеш да ги избегнеш и трябва да се биеш с тях като срещу един враг.

Забиващи нож в гърба: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Ако спечелиш битката, обърни на 88.

283.

Предупреден от силата си, сетивата ти проницателно очакват смъртоносния заряд, свистящ към гърдите ти. Изведнъж сякаш всичко започва да се случва на забавен ка-

данс. Удряш, докато стрелата пронизва въздуха, отклонявайки я с един удар. Съперникът ти захвърля арбалета на земята и иззад затворения шлем от черна стомана изкрещява глас:

– Умри, нортлендецо!

Воинът напада през портала Денка с брадва, вдигната високо в железния му юмрук. Не можеш да избегнеш атаката и трябва да се биеш с него до смърт.

Наемен убиец в броня: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Заради бързината на атаката му не можеш да използваш Лък. Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, може да добавиш 1 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката.

Ако спечелиш боя, обърни на 28.

284.

Огромен наемник с дебел корем стои на дървена кутия близо до вратата, приемайки залози от тълпата, състояща се от жадни за злато войници, докато асистентите му са заети да бият с барабани в залата. Едно от момчетата с мръсни лица се приближава и те пита за залога ти.

Първо реши колко Златни крони искаш да заложиш на събитието и запиши сумата в полето на дневника – има максимален залог от 10 Златни крони. След това посочи число от таблицата и също го запиши. Посочи друго и добави 3 към него.

Ако първото число е по-голямо от втория сбор, печелиш облога. Умножи заложените пари по 2, за да определиш колко си спечелил (ставката е две към едно). Ако второто число е по-голямо от първото, ездачът успешно е набучил всички плодове, без да е убил никой от хората и залогът ти е загубен.

Може да заложиш до три пъти на тази игра или да спреш по всяко време.

Ако се откажеш по време на събитието, мини на 336.

Ако залагаш по време на всичките три рунда и не си изгубил всичките си Златни крони, обърни на 347.

Ако изгубиш всичките си Златни крони, продължи на 76.

285.

Пред теб има друго каменно стълбище, водещо надолу към тъмниците на замъка Таунор. Там е тъмно като в рог и вонята на пръст и разложение те принуждава да покриеш носа и устата си, докато се олюляваш надолу по стълбите. Яусхат те следва, неестественото му ломотене на места се заменя от маниакален смях, от който те побиват тръпки на отвращение.

Усещаш проход, продължаващ напред, и малка ниша в твое дясно.

Ако искаш да продължиш право напред, обърни на 192.

Ако искаш да се скриеш в нишата, направи го на 69.

286.

Изкачваш подвижна стълба към палубата, издърпвайки краката си точно навреме, за да избегнеш остра като бръснач къса закривена сабя, която разсича дървените стъпала като нагорещен нож сланина. В края на подвижното мостче член на екипажа на лодката е в схватка с пират, но той не представлява предизвикателство за жилавия пират, който го ликвидира бързо с нож. След това пиратът те зърва и грабва допълнително острие от патрондаша с ками, вързан около гърдите му. Подвижното мостче не предлага прикритие и ръката на пирата се изтегля назад, готова за хвърляне.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 314.

Ако не притежаваш това умение, мини на 142.

Ръката на пирата се изтегля назад, готова за хвърляне

287.

Оставяш коня си вързан за стойка до колибата и се приближаваш до вратата. Сирилус обявява пристигането си, похлопвайки на портала Денка с тоягата си и викайки на брат си да отвори. Ти се подсмихваш на растящото му нетърпение, докато блъска по портата – ако брат му прилича на Сирилус, вероятно е поспалив.

В колибата си посрещнат от предизвикващата лиги миризма на печен хляб. Пирамиди от самуни са наредени нависоко, а подноси с пайове, плодови пити, кейкове и бисквити изпълват тезгяха. Тук няма никой, но отворена врата разкрива друго помещение в задната част на колибата.

Ако искаш да извикаш някой да те обслужи, мини на 43.

Ако искаш сам да си вземеш малко хляб и сладкиши, обърни на 157.

288.

Виното ухае прекрасно – препараторът трябва да те цени много високо, понеже то е скъпо и рядко.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Изцерение, обърни на 61.

Ако не притежаваш това умение, пий от виното и отиди на 84.

289.

Галопирайки по протежение на артерията от разбити улици и тъмни алеи, скоро оставяш зад себе си всяка непосредствена заплаха за сигурността ти. Спираш на малък площад, за да позволиш на коня си да пие от водно корито, намиращо се до тясна каменна арка. Докато той се напива до насита, наблюдаваш как местните щъкат насам-натам и слушаш пиянските песни и гуляи от магазините за вино около площада. Група от шумни речни лодкари се строполява през един портал и се заемат един с друг с ножове и

бутилки, насъсквани от техните шумни другари, които се обзалагат с шепи крони за резултата. Боят скоро излиза от контрол – когато той се разраства, решаваш, че е по-добре да си тръгнеш, преди да бъдеш въвлечен в него.

Обърни на 332.

290.

Влизаш в Юла, яздейки до капитана, знамето му, веещо се над вас, е изрисувано с пламтяща бойна секира. Градът се е превърнал в огромен боен лагер – хората му отдавна са избягали на север, изоставяйки своите домове и добитък на алчните за злато войници. Мъже от дузина нации са рамо до рамо с бойци с не толкова човешки произход, обединени от общата си лакомия. Капитанът поема на юг, където главният път е задръстен от пехотинци. Когато зърваш Текаро за пръв път, горящ под гъст черен облак дим, те свива сърцето. Тук лежи Камъкът на знанието, в град, намиращ се под обсада от десетхилядна армия.

Когато наближаваш бъркотията от обсадни машини, натрупани при река Куарл, капитанът посочва към лагер в полето, намиращо се вляво от теб, където син флаг със златен орел се вее в изпълнения със сажди въздух.

– Знамето на принц Юевин – казва той. – Дойде времето да се запознаем с нашия ковчежник.

Ако искаш да останеш в компанията на капитана, мини на 204.

Ако смяташ, че времето да се разделиш с наемниците е дошло, продължи на 280.

291.

Първоначално се преструват, че не са те забелязали, но накрая войник с лице, покрито със стърнища, благоволява да отговори:

– Нека заровете решат – казва той, лицето му е червено и лъщящо на светлината на фенера.

Той вдига ръката си, плюе на дланта си и хвърля зара от кост срещу стената.

Посочи число от таблицата.

Ако то е 0–4, обърни на 177.

Ако е 5–9, мини на 309.

292.

Украсената ти с пера стрела разсича въздуха и се забива дълбоко в рамото на съществото. То изкрещява от болка и счупва Стрелата на две с един удар с гигантската си лапа. Макар че си ранил звяра, той далеч не е мъртъв. Остри нокти, изцапани с кръв, замахват към главата ти и ти клякаш точно навреме, за да се спасиш от обезглавяване. Бързо се приготвяш за битка.

Обърни на 343.

293.

Когато вратата се отваря със скърцане, подобно на слънце сияние се излива от гробницата и изпълва криптата със златна светлина, чиято обагряща яркост парализира дакомид. Грабваш Камъка на знанието и сетивата ти се замайват от новопридобитата мъдрост и сила. Инстинктивно вдигаш оръжието си и удряш чудовището в основата на противния му череп. То изкрещява и умира на място (запомни да премахнеш Малкия сребърен ключ от дневника).

Обърни на 350.

294.

Изведнъж забелязваш скелетни символи, украсяващи наметалата на тези хора, и смразяващ спомен нахлува в съзнанието ти. Облечени са идентично със злите жреци, които съпровождаха изменника военачалник Барака, при изгорения храм в Маакен – те са Последователите на Вашна.

След падението на Барака те избягаха на юг, за да се

измъкнат от сомерлундската армия. В Ласлендс вярваха, че братството е унищожено, а силата им потушена завинаги, но тази неочаквана среща доказва обратното. Усещаш, че си в смъртна опасност. Ако разкрият истинската ти самоличност, те ще направят всичко възможно, за да те унищожат.

Водачът им повтаря заповедта си, гласът му е изпълнен с нетърпение.

Ако искаш да отговориш на въпроса му с отговора „вярващ“, обърни на 108.

Ако избереш да кажеш „невярващ“, направи го на 67.

295.

Скачаш настрана точно навреме, за да избегнеш пръщящия заряд, но миг по-късно биваш простелян, понеже друг е запратен към теб.

Ако притежаваш Сомерсверт, обърни на 321.

Ако не притежаваш този Специален предмет и желаеш да атакуваш водача, мини на 257.

Ако предпочиташ да се обърнеш и да избягаш, направи го на 182.

296.

Стрелата попада в мишената си, но не пробива дебелите метални плочи на доспеха, предпазващ гърба на воина. С тревога виждаш как той поглежда встрани и изчезва над парапета на моста.

Без да се бавиш повече, премяташ Лъка през рамо и се качваш на коня си, за да преследваш похитителите, преди да се скрият от погледа ти.

Обърни на 39.

297.

Ходът на битката се обръща във ваша полза. Пиратите бяха дошли за лесна плячка, но вашата яростна съпротива пречупи мъжеството им. Започват да скачат от палубата, хвърляйки се в дългите лодки, за да избягат. Капитанът ги преследва, посичайки ги с меча си. Той си проправя път до бордовата ограда и сграбчва предводителя на пиратите за врата. Удря главата му в гротмачтата веднъж, два пъти, три пъти с ярост, която разбива гредата в черепа на пирата.

– Ха! – изкрещява радостно. – Винаги съм казвал, че делденианците нямат подходяща глава за битка!

Схватката приключи толкова бързо, колкото и започна, а оцелелите пирати се топят като фантоми в мъглата. Сред наемниците има няколко жертви, но голяма част от екипажа на кораба е покосен. Пиратите берсекери са ги приклещили под палубата и избили – само един се е измъкнал от смъртоносните им остриета.

Капитанът поема командването, нареждa възстановяване на редиците и ръководи погребението на мъртвите. Докато телата потъват в тъмните води, „Казонара„ изплува от мъглата под приветстващия поглед на Луйен.

Обърни на 19.

298.

Джакан е дълъг лък, използван от крайбрежните рибари на Васагония. Той е приспособен идеално за ловене на барбидан и сепии, които живеят в плитчините и рифовете на Баракийш, но е много неподходящ за мишени. В допълнение на този недостатък, конкретният лък, който си избрал, има тънка черта на пукнатина по цялата си дължина и може да се счупи всеки момент.

Когато вземеш участие в турнира, трябва да редуцираш своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки. Също така, ако по някое време посочиш 0 в таблицата, докато използваш

лъка, Джакан ще се счупи и ще стане неизползваем. Отбележи си този епизод в дневника за по-нататъшна справка.

За да започне турнирът, мини на 340.

299.

Търпеливо изчакваш някое от преуморените момичета в таверната да те забележи, но преди да успееш да вдигнеш ръка, за да привлечеш вниманието ѝ, изведнъж усещаш острия връх на кама, опрян в гръбнака ти.

– Кесията или живота ти – прошепва наемникът със смугло лице, който се е появил до теб. – Решавай бързо или приятелят ми може да стане невнимателен с ножа.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 114.

Ако искаш да предадеш всичките си Златни крони, без да окажеш съпротива на крадците, направи го на 161.

Ако нямаш Златни крони или решиш да откажеш искането на мъжете и да се биеш с тях, мини на 282.

300.

Докато яздиш на запад по широк булевард, направен от червени камъни, се наслаждаваш на сутрешните гледки на този величествен град. Прозорци се отварят шумно, докато варетианци се пробуждат за новия ден и ухания на закуски и свежо приготвена джала се носят иззад вратите на магазините.

В центъра на града пресичаш площад, павиран с кристални плочки, и преминаваш под арка от полиран зелен ка-

мък. Величествени обществени сгради отстъпват място на прашасали магазини и парк, пълен с искрящи цветя с огромни листа в червено, златно и розово. Отвъд парка улица, настлана с бял чакъл, води до укрепителна кула, най-високата в града. Това е Кулата на краля и тя бележи началото на Месинговата улица.

Навлизайки в Месинговата улица, звуците от кипяща вода и тихи песнопения се носят сред неподвижния въздух. Старци в кафяви роби, със забулени от качулки глави, се прокрадват тихо по белия чакълест път. Минаваш с коня под арка и влизаш в ограден двор на внушителна сграда, такава за наука.

На вратата на сградата има надпис, показващ местонахожденията на три зали: обсерватория, библиотека и храм.

Ако искаш да проучиш обсерваторията, обърни на 127.

Ако искаш да проучиш библиотеката, премини на 21.

Ако искаш да проучиш храма, продължи на 320.

301.

Със силата и грацията на движенията, които свидетелстват, че си Кай майстор, зареждаш, прицелваш се и стреляш. Стрелата ти пронизва ръката на лорда, докато мечът му се спуска, принуждавайки удара да разбие камък вместо череп. Той издава пискliв рев и се олюлява назад, придържайки ранената си ръка, докато пада.

– Проклет да си, боклук! – изкрещява. – Аз съм Роарк, благородник от Амори. Ще отнема живота ти заради това, запомни думите ми!

Треперещ от болка и ярост, той се олюлява и поисква наметалото си от собственика на хана, преди да се запрепъва в нощта, бълващ бъркотия от заплахи и клетви.

Обърни на 281.

302.

Книгите са подредени по заглавия в областта на всякакви теми. Търсиш онези, които са свързани с Камъка на

знанието от Варета, или такива, които разказват подробно историята на Кай или Слънчев орел. За твоя изненада откриваш, че всички те са премахнати. Съдейки по липсата на прах върху празните рафтове, са били взети преди по-малко от ден. След още едно проверяване се уверяваш, че не си пропуснал нищо и решаваш, че това място малко може да ти помогне в мисията ти и напускаш библиотеката.

Ако сега искаш да изследваш храма, обърни на 320.

Ако решиш да влезеш в обсерваторията, мини на 127.

303.

Стрелата ти намира целта си със смъртоносна точност, пробивайки бронята на ездача в основата на черепа му. Виждаш го как размахва ръце, олюлява се на седлото и пада с метален трясък по средата на моста. Нямаш съмнение, че врагът ти е мъртъв – ако Стрелата не го е убила, такова падане с тежки доспехи със сигурност го е сторило.

Ако искаш да претърсиш тялото, мини на 139.

Ако искаш да яхнеш коня и да преследваш похитителите, обърни на 39.

304.

Младежът грабва златото ти, подхвърля ти синия билет и затръшва вратата на допълнителната постройка. Щампован е с днешна дата и ще ти осигури достъп до град Амори само през този ден. Прибираш Пропуска (запиши го като Специален предмет в дневника) и тръгваш.

Обърни на 146.

305.

Веднъж преминал през аркатам, се затичваш през глава през осеяния с камъни двор към цепнатината в стената на замъка. Там забелязваш каменно стълбище, водещо надолу

към желязна порта. Бърз поглед над рамото ти подсказва, че яусхат все още те преследва усилено и скъсява дистанцията. Изпаднало е в яростна омраза и гняв.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 122.

Ако искаш да се покатериш през цепнатината в стената на замъка, мини на 217.

Ако искаш да изтичаш надолу по стълбите към желязната порта, продължи на 169.

306.

Отчаяно се бориш с течението и гребеш към брега. Задъхан, измръзващ и мокър до кости, излизаш от водата, олюлявайки се, и се сгромолясваш върху камъните. Освен ако не притежаваш Магнакай дисциплината Връзка, губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради извънредния студ.

Когато усещанията ти се възвръщат, откриваш, че си изплувал от реката близо до мястото, където Куарл се влива в река Сторн. Виждаш малка пещера в основата на градската стена, на по-малко от двадесет метра от мястото, на което лежиш. Ръждясал железен кръст покрива отвора ѝ. Съдейки по противната миризма на водата, излизаща от дълбините ѝ, подозираш, че това е канализационен отвод. Изведнъж се появява мъждукаща надежда, когато осъзнаваш, че този канал би могъл да те отведе право в сърцето на Текаро.

Обърни на 249.

307.

Каруца спира покрай празен фонтан. Брезентът ѝ пада, за да разкрие товар от прясно изпечен хляб и поток от втурнали се гладни войници, наподобяващи пчели върху мед, отчаяни да си купят от предизвикващата лиги храна. Днес не си ял и възхитителната миризма събужда заспалия ти апетит. Питите струват 2 Златни крони всяка и тя се брои за едно Хранене. Може да си купиш колкото искаш хляб. Освен

ако сега не изядеш Хранене, трябва да загубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Направи необходимите промени в дневника.

Обърни на 279.

308.

Твоето Магнакай умение ти подсказва значението на символ, издълбан в камъка над южната постройка на градската порта – представлява крилата шпора, емблемата на армията на Лирис. Тази врата трябва да е вход към караулното помещение, понеже по главния път, водещ към северната, има следи от редовно преминаване и дълбоко набразденатa му повърхност е понесла тежестта на търговския трафик от и към Касиорн. Следите тук са само от подковани коне. Понеже граничната стража на Лирис не се слави с гостоприемност, би било мъдро да ги избегнеш, ако е възможно.

Ако желаеш да се насочиш към северната врата, премини на 137.

Ако решиш да тръгнеш към южната, направи го на 225.

309.

– Прт! Нямаш късмет таз вечер, чужденецо. Зарът ми нареди да си държа езика зад зъбите.

Той и мургавите му спътници ти обръщат гръб, смеейки се, докато продължават играта си. Свиваш рамене и продължаваш да си проправяш път по оживената улица.

Обърни на 307.

310.

Подът на криптата гъмжи от отделените части на чудовището, които все още се гърчат на сляпо с маниакален стремеж. Подобно на паяк, отрязана ръка пропълзява по крака ти и забива ноктите си в плътта ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Докато се бориш да се освободиш от здравата хватка, разчлененитe части от тялото на дакомид се съединяват отново за нова атака.

Ако искаш да скочиш напред и да удариш съществото, преди съвсем да се е оформило, обърни на 323.

Ако искаш да отключиш гробницата и да си възвърнеш Камъка на знанието, мини на 293.

311.

Ослепял от омраза и ярост яусхат се хвърля право към теб. Ударът ти е навременен и със смъртоносна точност – отваря дълбока рана в туловището на съществото, която го убива на място. Силата на удара ти обаче не е достатъчна, за да отклони тялото му – то размазва гърдите ти, носейки те до ръба на пропастта към гибелта ти.

Твоята мисия и живот приключват тук.

312.

Заварваш тавернаджията да разтърсва двама пияни войници. Решението му за спора им е кратко и мило – сграбчва двамата за вратовете и блъска главите им една в друга с такава сила, че пукотът проехтява над оглушителната врява в залата.

– Месинговата улица? – отвръща той и лицето му става замислено. – Да, знам я добре. Ела, ще ти покажа.

Големият мъж изважда мазно парче хартия от джоба си и надрасква върху него указанията за стигане до Месинговата улица. Виждаш, че се намира в далечната част на града, близо до западната стена. Приемаш хартията, а съдържателят на таверната приема благодарностите ти, преди да се върне при тълпата, за да разреши друго боричкане по своя неподражаем начин.

Обърни на 17.

313.

Ахваш от ужас, когато стрелата потъва дълбоко в рамото ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и се бориш да останеш на седлото, когато силата на удара те запраща на една страна.

Ако си все още жив след това тежко нараняване, мини на 234.

314.

Приклякаш в готовност да избегнеш камата, свистяща към гърдите ти. Окото ти следи проблясващото острие, предусещайки пътя му с перфектна точност. Пиратът ахва от изненада, когато се затичваш към камата, извивайки се настрани в точната секунда, за да премине острието под вдигнатата ти ръка. Разстроен от шока, той е неподготвен за атаката ти и преди да се е осъзнал, залита назад и пада през перилата на лодката в студените дълбоки води на Сторн.

Обърни на 254.

315.

Нарастваща болка изригва в главата ти, когато проклятието на водача достига ушите ти. Биваш атакуван от могъщ Мозъчен взрив, който ти отнема 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Процесията очевидно се наслаждава на страданието ти – виковете ти изглежда са музика за ушите им. Те пристъпват напред, изваждайки скрити ками от робите си, опитвайки се да те обкръжат. Събирайки резервите си от сила, ти обръщаш коня и го пришпорваш в галоп, в отчаян опит да се отдалечиш от източника на агонията ти.

Обърни на 332.

316.

Тъкмо се канеш да издърпаш стол изпод масата, за да седнеш, когато изведнъж замръзваш – острият връх на кама е опрян в гръбнака ти.

– Кесията или живота – прошепва наемникът със смугло лице, който се е появил от едната ти страна. – Решавай бързо или приятелят ми може да стане невнимателен с ножа си.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 114.

Ако нямаш Златни крони или решиш да им откажеш иска-

ното и да се биеш с тях, мини на 282.

Ако искаш да им дадеш всичките си Златни крони, без да окажеш съпротива, направи го на 161.

317.

Изскачаш от колибата, за да видиш спътника си да се бори с шест въоръжени конници. Те са го обградили, а опитите му за съпротива са безплодни. Удар с боздуган го изпраща в безсъзнание и пада отпуснато от гърба на коня си. Момент покъсно всички освен един от конниците галопират по моста, влачейки пленника си. Останалият ездач воин, пременен от глава до пети в черно-златни доспехи, вдига арбалет и се прицелва в теб, докато ти тичаш към коня си.

Посочи число от таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, извади 5 от посоченото число.

Ако резултатът ти е 6 или по-малко, мини на 85.

Ако резултатът ти е 7 или повече, обърни на 153.

318.

Каналът започва постепенно да свива на изток и ти забелязваш, че започва да става по-светъл. Забелязваш зеленикаво сияние, идващо от свод в далечината, където завеса от нещо тънко, приличащо на паяжина, виси от тавана. Ако искаш да продължиш в тази посока, трябва да преминеш през пердето.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, обърни на 32.

Ако искаш да преминеш през завесата от нишки, отиди на 349.

Ако искаш да ги избуташ настрани с оръжието си, преди да продължиш, мини на 4.

319.

– Търсиш Камъка на знанието, нали? – пита той с тих тон. – Не мога да ти кажа къде е, но познавам човек, който

може. Нека яздя с теб до Варета и в замяна на това ще те заведа при него.

Първичните ти Кай инстинкти ти казват, че той говори истината. Кимаш в знак на съгласие и се уговаряте да се срещнете в двора на таверната по изгрев.

Обърни на 5.

320.

Докато приближаваш огромните врати на храма, чуваш пронизващия звук на човек, проповядващ на богомолци. Думите му ехтят на интервали, повтаряни от хор гласове.

Ако имаш някоя от Магнакай дисциплините Съгледвачество или Предсказване, обърни на 195.

Ако искаш да влезеш в храма, направи го на 226.

Ако искаш да влезеш в обсерваторията, мини на 127.

321.

Потръпваш, когато Сомерсверт поглъща грубо силата от златния жезъл на водача. Яростта му се превръща в страх, докато ти го развърташ около главата си и запращаш мълнията от енергия обратно в лицето му. Следва плашещо изреваване, когато мъжът се разпада, погълнат от топка бял пламък. Когато ти обаче се придвижваш напред, виждаш, че всеки от закачулените мъже държи златен жезъл. Те ги вдигат в унисон, събирайки общата си мощ, за да се опитат да унищожат меча ти.

Ако искаш да продължиш атаката си, обърни на 257.

Ако искаш да се обърнеш и да избягаш, мини на 182.

322.

– Моите скромни извинения, сержант – казваш, надявайки се да избегнеш конфронтация и възможността за битка. – След толкова много години далеч от дома съм нетърпелив да видя семейството си.

Сержантът сваля копието си, но продължава да те на-

блюдава с подозрение. Използвайки твоята Магнакай дисциплина Невидимост, си имитирал слабия носов звук на диалекта на Куарлен до съвършенство, но сержантът е все още бдителен. Постепенно обаче той сваля гарда и ръмженето е заменено от усмивка на пълното му с белези лице.

– Имаме специална такса за такива като теб, които са с местните си маниери – 10 Златни крони – казва и протяга металната си ръкавица в очакване.

Ако искаш да платиш на сержанта 10 Златни крони, обърни на 332.

Ако избереш да не му плащаш и решиш да му се изплъзнеш, докато гардът му е свален, като прескочиш колите, обърни на 72.

323.

Дакомидът потрепва, когато оръжието ти го достига и потъва дълбоко в плътта, а то прилепва като към желе. Воня на кости запушва гърлото ти. Капка водниста кръв пада на ръката ти, разяждайки туниката ти и обгаряйки кожата ти. Оръжието ти се разлага, корозирало от кръвта. Преди да успееш да се отдръпнеш, остър като бръснач нокът улавя наметалото ти и те повлича към гибелта ти.

Твоят живот и мисия приключват тук, в криптата на катедралата на Текаро.

324.

Разкъсвайки завесата, се втурваш в залата с висок таван, която вони на препарати и мъртви тела. От куки в тавана висят труповете на екзотични животни, а на многото работни маси лежат разрязани глави, предназначени за трофейни плочи. Оглеждаш работилницата, но мъжът се е изпарил.

Ако имаш някоя от Магнакай дисциплините Предсказване или Майсторство в преследването, обърни на 208.

Ако не притежаваш никоя от тях, продължи на 37.

Залата вони с острата миризма на препарати и мъртви тела

325.

Не трябва да се оглеждаш много за собственика на коня – точно в този момент той крачи към теб. Изведнъж те разпознава и те поздравява с приятелско помахване.

Ако спечели състезанието по стрелба, мини на 45.

Ако не спечели състезанието по стрелба, продължи на 132.

326.

Когато унищожаваш и последния от безплътните скелети, виждаш, че борбата се е разразила отвъд двора на църквата. От дълбините на отворена крипта тромаво множество от зомбита се нахвърля върху ездачите, разкъсвайки ги върху седлата им. Призоваването на Роарк е излязло от контрол – никое живо същество не е в безопасност от терора, който е освободил.

Малкият лорд си обръща в сляпа паника коня, който започва да галопира, оставяйки своята свита на страховитата си смърт. Когато той изчезва, въртящата се фуния от мрак започва бавно да избледнява, а немъртвите се олюляват и падат, превръщайки се в прах, който бива отнесен от вечерния бриз.

Втурваш се да помогнеш на стария вълшебник, който лежи смъртоносно ранен, затиснат от тялото на мъртвия си кон. Докато полагаш главата му в своите ръце, очите му потрепват и се отварят и той изкарва шепот от окървавените си устни:

– Месинг... улица...

Притежаваш ли Магнакай дисциплината Изцерение, обърни на 216.

В противен случай отиди на 46.

327.

Скоро стигаш до разклонение, където две врати се намират една до друга в средата на коридора. Звукът от про-

поведника се носи от ключалката на дясната врата, което предполага, че тя осигурява достъп до храма. Лявата врата няма ключалка, но ти усещаш, че е заключена.

Ако искаш да подслушаш това, което се чува иззад дясната врата, мини на 195.

Ако искаш да влезеш през лявата врата, обърни на 127.

328.

Заемайки място, което осигурява добър изглед към залата, привличаш вниманието на сервиращо момиче и си поръчваш чиния печено говеждо. Тя се връща с поднос, препълнен с димящо месо, и го поставя пред теб.

– 2 Златни крони, ако обичате, сър – казва тя, подавайки отворена длан, кървясала от месото.

Плащаш на момичето (запомни да извадиш Златните крони от дневника) и се заемаш с пиршеството.

Обърни на 219.

329.

Дъжд от стрели се изсипва над теб и агонизираща експлозия от болка изпълва главата, гърдите и краката ти.

Ранен си смъртоносно и макар че се бориш за живота си, борбата скоро приключва, когато биваш изхвърлен на моста Текаро от хората на капитана.

Твоят живот и мисия приключват тук.

330.

Когато достигаш съединението с главния път, виждаш как ездачите преминават в индийска нишка зад изоставена къщурка. Изтеглят се в кръг в средата на селото и макар че са далеч, за да ги чуеш, можеш да отгатнеш по техните движения и френетични жестове, че водят разгорещен спор. Изведнъж кръгът се разваля и те започват да

яздят в твоята посока със Сирилус, влачен от последния ездач. Пришпорваш коня си по пътеката и се скриваш сред гъстите дървета.

Ако имаш лък и искаш да им устроиш засада, докато преминават покрай скривалището ти, обърни на 20.

Ако искаш да атакуваш последния конник и опиташ да си възвърнеш Сирилус, мини на 203.

Ако решиш да ги оставиш да преминат покрай теб, след което ги последваш, направи го на 227.

331.

Яздиш цяла нощ, без да спиш, само с луната, която осветява пътя ти, и виещия вятър като компания. Докато първите лъчи на зората пропълзяват на хоризонта, виждаш малко село, на по-малко от километър пред теб. Куче те залайва дрезгаво, докато яздиш по осеяните с отпадъци улици, и биваш принуден да го пропъдиш с върха на ботуша си, понеже упорито хапе коня по задните му крака.

В далечната част на селото, където главният път се слива с редица от разпокъсани хълмове, укрепена господарска къща бива охранявана. Огромен надпис, поизтрит от вятър и дъжд, гласи любопитно съобщение:

ПРОПУСК ЗА АМОРИ – 3 ЗЛАТНИ КРОНИ

Ако искаш да спреш и да попиташ във феодалната къща за значението на табелата, обърни на 27.

Ако решиш да игнорираш знака и продължиш пътя си към Амори, мини на 146.

332.

Навлизаш в широка улица, където фенери от черно желязо се люлеят над вратите на магазини и къщи. Черният им маслен дим е изцапал стените и е добавил мрачен плащ в смрачаващото се небе. Улицата се спуска към река Куарл, където транспортни лодки са завързани за богатите търговски кейове. Куарлен се намира на най-северната част на

реката, по която може да се плава с лодка или шлеп, и тук тя среща трасето на керваните към Касиорн и Ластлендс и по този начин обезпечава бъдещето на града.

Когато стигаш до широк каменен мост, виждаш впечатляващо изглеждащ хан с конюшни и външни тоалетни. Изрисувана с боя табела виси над вратата към двора и гордо показва името:

Таверна при Бъчварския мост

В момента, когато влизаш в двора, конярче се появява от нищото и те приветства с добре дошъл. Погрижва се за коня ти и посочва вратата към салона на таверната. Пълна е въпреки ранния час и буен огън я осветява в огромното ѝ каменно сърце. От уханието на печено говеждо ти потичат лиги и ти напомня, че днес не си ял нищо.

Ако нямаш никакви Златни крони, обърни на 91.

В противен случай, ако притежаваш Магнакай дисциплините Съгледвачество или Предсказване, мини на 346.

Ако искаш да седнеш и да поръчаш нещо за ядене, направи го на 172.

Ако искаш да отидеш до бара и да попиташ за стая за пренощуване, продължи на 232.

333.

Тъкмо се каниш да поставиш Златна крона в шепата на жената, когато изневиделица се появява някакъв мъж. Той плесва мръсната ѝ длан с бойната си ръкавица и изкрещява:

– 'Чезвай, крадлива вещице!

Очите на жената проблясват ядосано, докато оглежда наранената си ръка.

Ако възразиш на ситуацията и искаш да атакуваш мъжа, обърни на 71.

Ако поискаш обяснение за действията му, премини на 154.

Ако решиш да яхнеш коня и избегнеш конфронтацията, продължи на 279.

334.

Огромно, движещо се тежко същество се приближава към теб, дебнейки те. Високо е повече от десет метра и е с дебели, космати и извити крайници, а ръцете му завършват с осем пръста, имащи остри като бръснач нокти. Опасни, чудовищни очи се подават от жълти цепки в лъскава глава, а дълга рептилска опашка удря зад него като камшик. Отвратителното му и странно ломотене изпълва осветената от луната крипта, докато то се приближава все повече и повече, влачейки се.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, направи го на 209.

Ако искаш да се приготвиш за битка, мини на 344.

335.

Силно изпукване отеква насред турнирното поле, когато Джаканът се счупва на две. Тълпата вие от смях. Със суровото си изражение на лицето Алтан полага усилия да не се разкикоти заради нещастието ти. Малкият мъж с плетено сако те информира, че губиш турнира по правило и обявява Алтан за победител. Докато дърводелецът изчезва от поглед сред гъмжащата тълпа от ликуващи селяни, ти използваш възможността да се измъкнеш незабелязан и се запътваш обратно към Сирилус и конете.

Обърни на 33.

336.

Проправяйки си път през тълпата от ликуващи войници, успяваш да стигнеш до по-тих ъгъл на залата в таверната, в края на огромния бар.

Ако искаш да говориш с някоя от барманките, обърни на 299.

Ако искаш да седнеш на една от масите, мини на 316.

337.

Изведнъж дузина крадци с безжалостни лица изникват иззад оградата на църковния двор. Раненият мъж се изпра-

вя и изважда от ножницата ръждясал ятаган, злобно кикотене излиза от пълната му с черни зъби уста.

Крадците прескачат каменната стена и се затичват към теб, размахвайки заплашително над главите си своите изгубили блясък оръжия.

Крадци при гробовете: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Заради броя им може да избягаш само по време на първия боен рунд.

Ако искаш да избягаш и препуснеш на запад, премини на 191.

Ако останеш и спечелиш битката, отиди на 40.

338.

Очаква те шок на върха на хълмистата пътека. Взирайки се надолу към долината под теб, виждаш спътника ти въвлечен в борба с шест въоръжени конника. Те са го обградили и опитите му за съпротива са мимолетни. Виждаш как го удрят в тила, след което се свлича от гърба на коня. Секунди по-късно ездачите потеглят с жертвата си в безсъзнание, насочвайки се към главния път на запад.

За времето, докато достигаш началото на главния път, ездачите вече са точки на хоризонта. Спринтираш към коня си с намерението да започнеш да ги преследваш, преди съвсем да изчезнат от кръгозора, а когато грабваш юздите, забелязваш тоягата на Сирилус да лежи на земята. Взимаш я, преди да започнеш преследването на отвлечения ти спътник.

Обърни на 39.

339.

Постепенно нивото на водата в канала започва да намалява, докато изкачваш рампа, водеща към кръгло мазе. Спираш на ръба на мазето, усещайки трап в мрака пред теб.

Ако притежаваш Огнена сфера от Калте или Факла и Кутийка с прахан, мини на 80.

Ако не притежаваш никой от тези предмети, отиди на 90.

340.

Дребен мъж с плоско лице, облечен в сребрист жакет, влиза в шатрата и призовава за вниманието на всички. Обяснява бързо правилата на турнира, след което ви съпровожда до стрелбището. В далечния край на полето е наредена линия от мишени, всяка с десет цветни кръга, маркирани от 0 до 9. На всеки стрелец се дават 3 стрели, с които трябва да събере минимален резултат от 8, за да се класира за следващия кръг на турнира.

Посочи три числа от таблицата и ги събери. Ако владееш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с лък, добави още 3 към сбора.

Ако резултатът ти е 7 или по-малко, обърни на 103.

Ако резултатът ти е 8 или повече, премини на 26.

341.

Със завързан кон в товарното помещение на „Казонара„, всичко, което ти остава, е да откриеш каютата си. Тя се оказва малка стая в предната част на кораба, но поне има удобно легло и заспиваш веднага след като главата ти докосва възглавницата.

Събуждаш се един час след като се сумва и надничаш навън през кръглия прозорец към мъглявия речен бряг. Ситен дъжд прави неясни всички детайли, а небето е обвито в сиво. Докато денят наближава, речната мъгла става погъста и бяла и ти се качваш на палубата. Капитанът стои сам зад перилото, раменете на коженото му наметало са

намокрени от студения ситен дъжд. Кима ти за добре дошъл и посочва към планините Ценер, които сега са скрити зад мъглата.

– Лошото време ни краде ориентирите, но по мои изчисления трябва да сме в Луйен до пладне.

Взираш се през сивия влажен въздух и придърпваш своето наметало на раменете си.

Ако си завършил кръга на знанието на Соларис (владееш Магнакай дисциплините Невидимост, Майсторство в преследването и Съгледвачество), обърни на 131.

Ако не си завършил този кръг, продължи на 44.

342.

Жената се усмихва, докато ти слизаш от коня и се приближаваш към олтара.

– Добре дошъл, смели сър. Добре дошли при Олтара на воина. Тук си в търсене на нашата свещена реколта, нали? – казва матроната с розови страни, докато избърсва листата на шубрака с парче коприна.

– Плодът на нашето растение Алетер ще ти даде сила в битката – казва друга и ти предлага шепа малки оранжеви горски плодове.

Ако искаш да си купиш от Горските плодове Алетер, мини на 123.

Ако искаш да отклониш предложението, яхваш отново коня си и напускаш селото, преминавайки на 100.

343.

Приготвяш се да се защитиш, понеже нямаш време да избегнеш атаката на съществото.

Яусхат: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Ако оцелееш 3 бойни рунда и искаш да избягаш от съществото през арката, през която влезе, обърни на 305.

Ако спечелиш битката, мини на 112.

344.

Отвратителното същество изклокочва ядосано и отскача напред в атака.

Дакомид: БОЙНО УМЕНИЕ 25, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 50

Имунизирано е срещу Пси-устрем и Мозъчен взрив.

Ако намалиш неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до 25 или по-малко, вместо да продължиш с битката, мини на 310.

345.

Мъжът изпитва наслада, докато ти показва работата си, която е великолепна. Много от експонатите са хванати на ловни експедиции или от самия него, или от клиенти, пожелали да увековечат плячките си като трофеи – няколко от тях са експертно възстановени, така че раните по крайниците да не си личат. Предлага да ти покаже работилницата си, където са създадени тези чудеса на препарирането.

Ако искаш да видиш работилницата на препаратора, обърни на 213.

Ако искаш да отклониш щедрото му предложение и напуснеш магазина, премини на 149.

346.

До камината са насядали трима пияници с навъсени физиономии, туниките им са белязани с мръсотията от пътешестване. Всички носят бродиран червен символ на гърдите с кръстосаните мечове на Варета. Усещаш, че са наемници, вероятно служещи на капитан, идващ от същия град.

Ако искаш да се присъединиш към тях и разбереш повече за Варета, мини на 125.

Ако решиш да не ги приближаваш и отидеш на бара, за да попиташ за стая за пренощуване, направи го на 232.

Ако предпочиташ да седнеш и да си поръчаш някаква храна, отиди на 172.

347.

Залагането ти е привлякло нежелано внимание. Двама наемници с шарещи очи са те наблюдавали с повече от обикновен интерес, откакто пристигна в Хана на Кръстосаните мечове, и след като събитието приключва с разпръскането на тълпата, изведнъж усещаш острия връх на кама, опряна в гърба на туниката ти.

– Кесията или живота – прошепва един от тях, а вонящият му дъх изпълва ноздрите ти. – Сам реши.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, обърни на 114.

Ако искаш да предадеш всичките си Златни крони, без да окажеш съпротива, мини на 161.

Ако решиш да им откажеш това, което искат, и искаш да се биеш, за да запазиш златото си, направи го на 282.

348.

Маневрираш ласото, докато то не хваща шипа на гърба на чука, и го повдигаш внимателно от гърдите на трупа. За съжаление, въжето не е надеждно и бойният чук се изплъзва от хватката, докато го дърпаш нагоре. С притъпено цопване оръжието се приземява в една от черните локви и потъва от погледа ти. Разочарован от лошия си късмет, прибираш Въжето обратно в Раницата, преди да се върнеш при Сирилус.

Обърни на 338.

349.

Разделяш нишките и пристъпваш в малкото подземие, но кракът ти едва е стъпил на земята, когато усещаш, че нещо не е наред. Подът сякаш е мек и гъбест, а нишките сега се омотават около раменете ти. Попадна в гнездото на дакомид.

Докато киселината, отделяна от ларвите, прояжда дре-

хите ти и изсушава плътта ти, чуваш далечния осмиващ смях на майката дакомид.

Твоят живот и приключение свършват тук.

350.

Пред очите ти кожата на дакомид се сгърчва, сякаш под нея се надига вълна. Изведнъж се появява мрежа от гънки и пластове от открити кости започват да се лющят и падат от подобния му на черупка череп. Тялото му се изгърбва и смалява за секунда, докато всичко, което остава, е тънък слой прах върху пода на криптата. Времето най-накрая си е наваксало с този древен терор.

Времето най-накрая си е наваксало с този древен ужас

Когато златната светлина започва да избледнява, се взираш в предмета на мисията си – Камъка на знанието от Варета. Но всичко, което държиш в ръката си, е празна стъклена сфера, прозрачна и обикновена.

Задачата ти е изпълнена успешно, понеже силата на

Камъка на знанието се е прехвърлила в твоето тяло и съзнание. Неговата сила и мъдрост сега са част от теб и преливането дава знак за началото на ново и смъртоносно предизвикателство по твоя път на Магнакай.

Но знай! Задачата ще те отведе в злокобно царство, където ужасно зло е с пораснала сила, откакто Слънчев орел за пръв път изпълни мисията на Магнакай. Ако притежаваш куража на истински Кай господар, предизвикателството и търсенето, които те очакват в книга 7 от поредицата за Самотния вълк, са озаглавени така:

Замъкът на смъртта

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ДИСЦИПЛИНИТЕ НА МАГНАКАЙ	РАНГ
	Кай майстор
	Старши Кай майстор
Започваш Магнакай приключенията на Самотния вълк с това ниво на тренировка.	Изключителен Кай майстор
	Архиепископ
	Покровител
	Княз
	Ментор
	Сион-кай
	Архмайстор
	Кай Велик Майстор

РАНИЦА *(не повече от 8 предмета)*	**ХРАНА**
1.	
2.	
3.	*Извади три точки издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш.*
4.	
5.	**КЕСИЯ НА РЕМЪКА**
6.	*Съдържа не повече от 50 златни монети.*
7.	
8.	
Могат да бъдат изхвърляни, когато не участваш в битка.	

БОЙНО УМЕНИЕ	ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
	Не могат да прехвърлят началната стойност. При нула точки умираш.

БЕЛЕЖКИ ЗА БИТКИТЕ

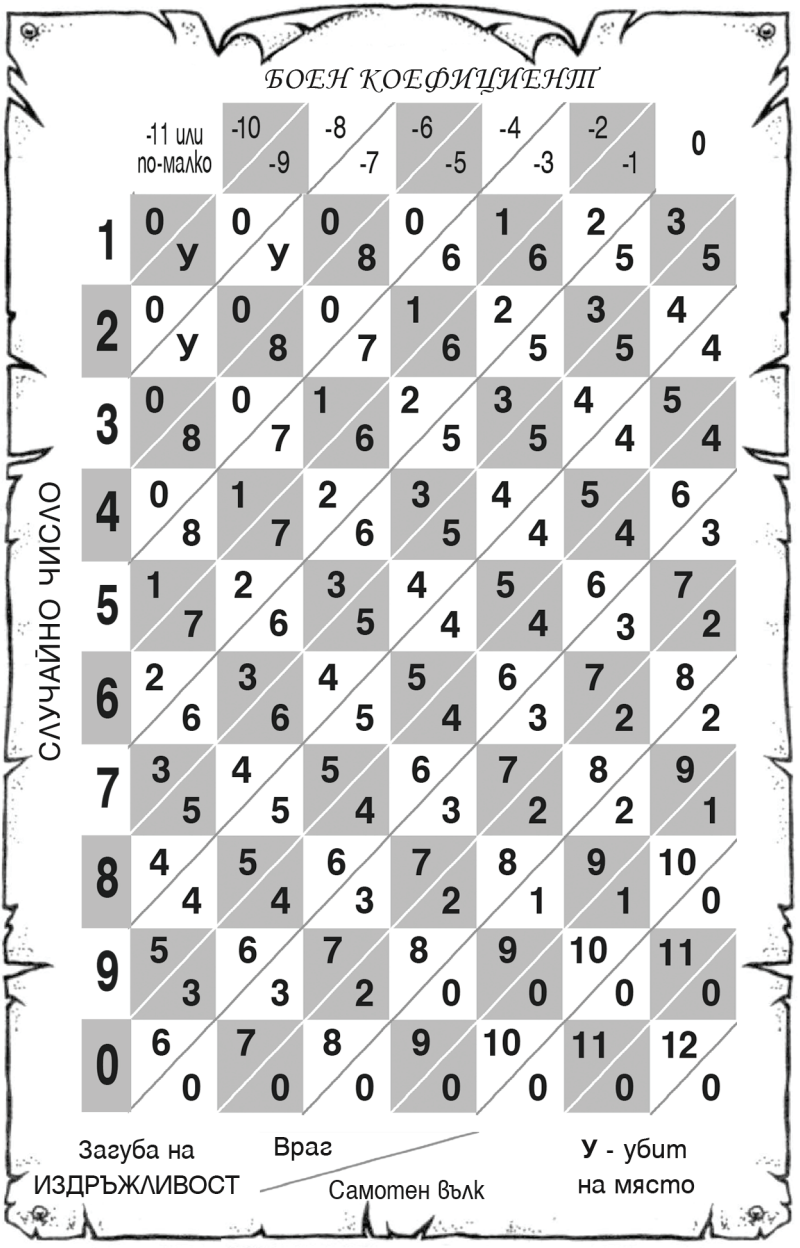
ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ		ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФИЦИЕНТ*	*ПРОТИВНИК*
САМОТНИЯ ВЪЛК	*БОЕН КОЕФ*	

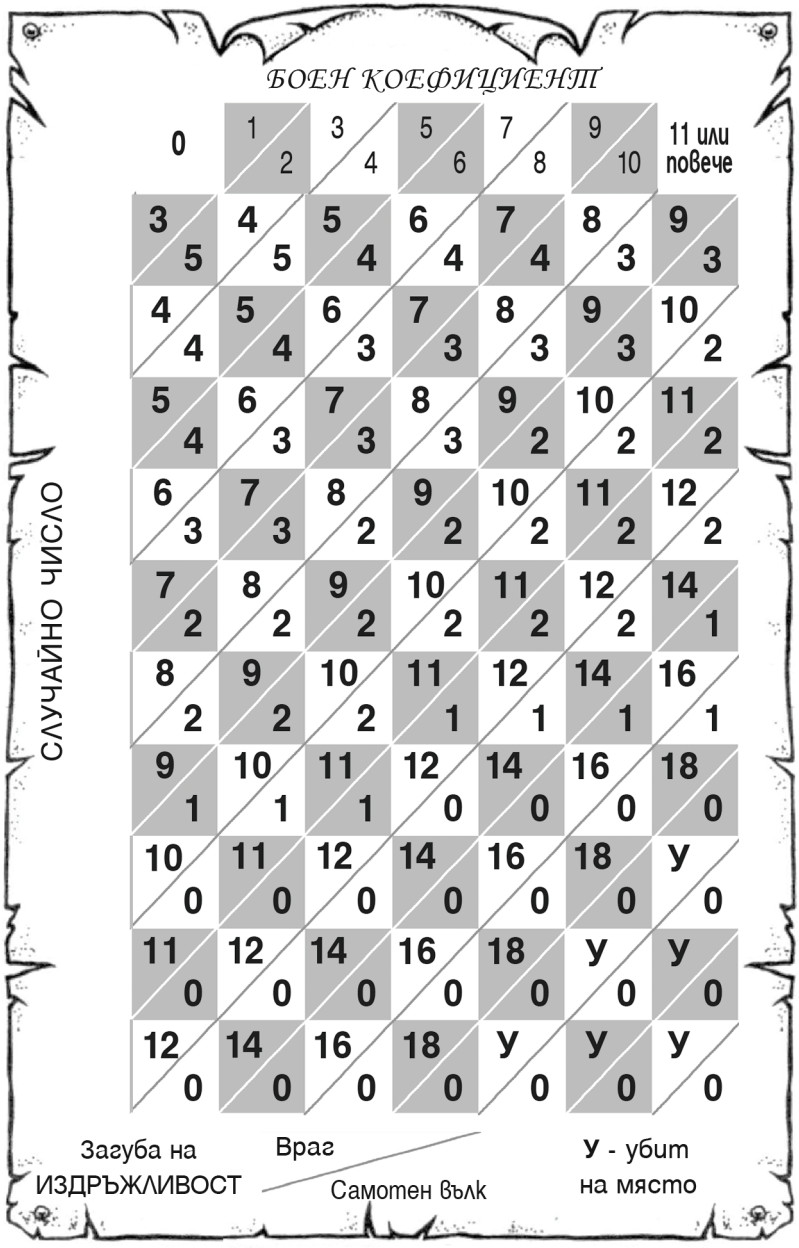
СПИСЪК НА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРЕДМЕТИ И ОРЪЖИЯ

ОПИСАНИЕ	ПОЗНАТ ЕФЕКТ

ОРЪЖИЯ *(не повече от 2)*	☐ Колчан
1.	
2.	
Ако носиш оръжие и имаш съответното Бойно Умение, добави +2 точки БУ. *Ако влезеш в битка без оръжие, извади 4 точки БУ.*	

9	3	1	2	8	1	4	7	7	2
6	3	8	8	8	5	4	9	3	1
9	5	6	6	5	7	6	3	6	7
2	5	0	4	8	6	6	8	7	2
0	5	9	5	7	0	9	4	4	1
2	8	2	5	6	7	3	2	5	6
3	4	8	0	7	1	4	8	4	0
6	2	0	4	6	1	1	4	2	0
0	5	6	6	2	1	8	4	1	6
4	6	5	6	0	5	9	0	1	5


БОЕН КОЕФИЦИЕНТ
-11 или по-малко
-10 -9
-8 -7
-6 -5
-4 -3
-2 -1
0
СЛУЧАЙНО ЧИСЛО
1 0 у | 0 у | 0 8 | 0 6 | 1 6 | 2 5 | 3 5
2 0 у | 0 8 | 0 7 | 1 6 | 2 5 | 3 5 | 4 4
3 0 8 | 0 7 | 1 6 | 2 5 | 3 5 | 4 4 | 5 4
4 0 8 | 1 7 | 2 6 | 3 5 | 4 4 | 5 4 | 6 3
5 1 7 | 2 6 | 3 5 | 4 4 | 5 4 | 6 3 | 7 2
6 2 6 | 3 6 | 4 5 | 5 4 | 6 3 | 7 2 | 8 2
7 3 5 | 4 5 | 5 4 | 6 3 | 7 2 | 8 2 | 9 1
8 4 4 | 5 4 | 6 3 | 7 2 | 8 1 | 9 1 | 10 0
9 5 3 | 6 3 | 7 2 | 8 0 | 9 0 | 10 0 | 11 0
0 6 0 | 7 0 | 8 0 | 9 0 | 10 0 | 11 0 | 12 0
Загуба на ИЗДРЪЖЛИВОСТ
Враг
Самотен вълк
У - убит на място


БОЕН КОЕФИЦИЕНТ
СЛУЧАЙНО ЧИСЛО
0
1 2
3 4
5 6
7 8
9 10
11 или повече
3 5 4 5 5 4 6 4 7 4 8 3 9 3
4 4 5 4 6 3 7 3 8 3 9 3 10 2
5 4 6 3 7 3 8 3 9 2 10 2 11 2
6 3 7 3 8 2 9 2 10 2 11 2 12 2
7 2 8 2 9 2 10 2 11 2 12 2 14 1
8 2 9 2 10 2 11 1 12 1 14 1 16 1
9 1 10 1 11 1 12 0 14 0 16 0 18 0
10 0 11 0 12 0 14 0 16 0 18 0 У 0
11 0 12 0 14 0 16 0 18 0 У 0 У 0
12 0 14 0 16 0 18 0 У 0 У 0 У 0
Загуба на ИЗДРЪЖЛИВОСТ
Враг
Самотен вълк
У - убит на място

САМОТНИЯ ВЪЛК
ЦАРСТВАТА НА ТЕРОРА

Книгата е ФЕНСКО издание, което се разпространява безплатно. Забранява се използването на която и да е негова част за търговски цели!!!

Книга-игра

© Автор: ДЖО ДИВЪР

© Преводач: Георги Димитров - Der

© Оформление на корицата: Спасимир Игнатов - Вилорп

© Илюстрация на корицата: Дийн Спенсър

Коректор: Жанета Николова

Предпечат: Деян Вачков - Efix

ДЖО ДИВЪР

Царствата на терора

Ти си Самотния вълк – последният Кай господар на Сомерлунд.

След като откри Книгата на Магнакай, се закле да възстановиш предишната слава на Ордена на Кай. За да го постигнеш, трябва да намериш Камъка на знанието от Варета, съкровище, което съдържа тайните сили на твоите предшественици.

В „Царствата на терора" трябва да тръгнеш по следите на древни улики, които ще те отведат дълбоко във враждебните Сторнлендс, където война, предателство и интриги ще се опитат да провалят мисията ти. Избери внимателно своите оръжия и умения – бъдещето на родината ти зависи от тях!